NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN

AÑO 2 - Nº 19
Noviembre '06

Argentina............0$
Latinoamerica.......0$
Europa...............0€
USA..................0U$S
Resto del mundo...0$



LO QUE TODOS QUIEREN SABER DE:

HALF-LIFE 2 EPISODE 2

Previews:

TODA LA INFO DE LO QUE SE VIENE:
ELVEON; SHADOWRUN; WORLD IN CONFLICT; ERAGON Y KANE & LYNCH: DEAD MEN

Reviews:

EMPIEZA LA TEMPORADA ALTA Y LES TRAEMOS TODAS LAS REVIEWS QUE PUEDEN QUERER:
BATTLEFIELD 2142; DEFCON; SCARFACE; WARHAMMER 40K DARK CRUSADE; JOINT TASK FORCE; SWORD OF THE STARS Y MUCHISIMO MÁS

ADEMÁS: FUIMOS A LAN TOXICO 01 - VIDA Y OBRA DE SID MEIER - Y EL RELLENO DE SIEMPRE

JUEGO DEL MES

DEFCON

LAUNCH DETECTED

Horas y horas gastadas en ver cuál es la mejor forma de reducir a una planicie radioactiva los territorios de los miembros de Gaming y amigos. Horas planeando estrategia y horas viendo cómo misiles nucleares revientan las ciudades del enemigo hasta que no queda más que una mancha verde en el mapa. Eso es lo que nos produce Defcon, tan sencillo como entretenido. Sin duda alguna merecedor del título de juego del mes.



UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

¿Por qué las cosas más simples son siempre las mejores? La respuesta es simple (y por tanto es la mejor), porque las cosas complejas son engorrosas. Molestas. Estresantes. Además, las cosas más simples son comunmente las más innovadoras. ¿Si no, cómo se explica el boom de los reproductores de Mp3? Paso unas canciones en dos clicks, aprieto un botón y listo, escucho lo que quiero. Siguiendo esta base, es fácil explicar por qué, entre un juego online pesado, con cientos de clases, nuevas modalidades de juego, grandes cantidades de acción, destrucción a montones y robots, hayamos elegido algo tan simple como Defcon para juego del mes. Más allá de su alto puntaje, la idea de Defcon es simple. Un gran mapa, linda música desesperante, tres clicks y estamos viendo bombas volar por el cielo virtual, listas para aniquilar vida en las ciudades más importantes del mundo. Y no necesitamos robots para eso. Muchos deberían aprender de esto. Tal vez es hora de dejar de llenar a los juegos de mega-efectos y volver un poco a las bases. Tal vez es tiempo de frenar un poco el avance y quedarnos con lo que tenemos.

Maximiliano Nicoletti - Jefe de redacción

STAFF GF

Jefe de redacción
Diego Beltrami

Asistente de redacción
Maximiliano Nicoletti

Corrección
Federico Mendez
Luciana Decristófaro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Alejandro Parisi
Facundo Szraka
Gonzalo Lemme

Colaboradores
Martín Petersen Frers
Federico Gaule
Roberto Venero
Daniel Falcón
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Gustavo Sanchez
Alejandro Hernández
Martín Bugallo

Asador
Julian Cantarelli

Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

EL MÁRTIR GALÁCTICO, MODELO A SEGUIR



Stardock anunció que la expansión para Galactic Civilizations II: Dread Lords, conocida como Dark Avatar, no saldrá para fines de 2006 como fue previsto, sino que lo hará para febrero de 2007. El retraso se debe a que, según ellos cuentan, querían incluir muchas de las buenas ideas recibidas como feedback por el título original. De ser solo un agregado de mapas, una campaña, y demases cosas, gracias al feedback se estarían agregando un árbol de tecnologías, Mega Eventos, habilidades únicas para cada civilización, un maquillaje visual completo y algunas cosas más. Para finalizar, los que pre-ordenaron el título no tienen por qué enojare, ya que en noviembre tendrán acceso a la etapa beta del mismo. La expansión solo será adquirible via internet en GalCiv2.com (mas le vale a Starforce no mandarse ningún moco), aunque también saldrá a la venta un paquete que incluye el juego original y la expansión en febrero, que sí estará disponible en las góndolas. Una lástima que la mayoría de los desarrolladores hagan oidos sordos al feedback, esperemos que este lanzamiento cambie la tendencia.



LA GUERRA DE LOS BITS

La tensión entre Iran y los Estados Unidos se trasladó al mundo de los videojuegos.
Un grupo de desarrolladores iraníes crearon un juego que consistía en liberar a un científico de las garras de las fuerzas americanas. Un grupo americano respondió lanzando un juego en el que recapturaban al científico. No conformes con el resultado, los 8 muchachos de medio oriente, después de 3 meses de trabajo, publicaron un juego en el que el objetivo era destruir un buque petrolero americano para bloquear la salida marítima del petróleo en el golfo pérsico. Guerra sin sangre real, después dicen que los juegos son malos…



NUEVA FRANQUICIA, VIEJAS PROMESAS





El RTS espacial de Ironclad Games ha encontrado quien lo publique: Stardock Entertainment. El juego en cuestión es "Sins of a Solar Empire", en el cual podremos manejar 3 razas, conquistar planetas, ejercer la diplomacia, comerciar, etc. Según se dice, este será el primero de los tantos juegos que compondrán una saga épica. Por lo que se deja ver, poseerá gráficos asombrosos y modelos muy detallados. Saldrá en agosto del 2007.

PRAISED BE, RELIC, LORD

Estas sí que son buenas noticias para los que disfrutamos del universo Warhammer 40k. Al finalizar la expansión Dark Crusade (de la cual hay review en este mismo número) y dejar pasar los créditos, veremos al planeta Kronus donde se desarrolla la acción, en primer plano, para luego alejarnos y visualizar dos planetas en el mismo sistema solar con claros rasgos de guerra en ellos (se divisan pequeñas explosiones en la superficie). Cuando termina este pequeño video, aparece el año "2007", referencia a dos posibles expansiones o secuelas. ¡Yay!







PSICO LEVEL UP!

El pasado 2 de Octubre Psicofxp.com, el portal visitado cada mes por más de un millón de personas de todo Latinoamérica, presentó su nueva cara con una renovación completa de su imagen, nuevos servicios y funcionalidades para sus usuarios.

Psicofxp.com es una empresa fundada a fines del año 2000 como una comunidad de intercambio social en la cual la colaboración de cada uno de sus visitantes aporta al desarrollo de una fuente virtual de conocimiento organizado. En ella miles de personas intercambian información a través de un sistema de foros de debate que permite a los participantes opinar, aprender, realizar una consulta o colaborar con alguien que precisa ayuda.

En los últimos años y a diferencia de otros portales, sin acciones de publicidad en medios masivos, Psicofxp ha logrado posicionarse como la mayor comunidad virtual liderando el mercado en español con 1.3 millones de visitas mensuales y más de 140.000 miembros de Latinoamérica y España. En sus foros se generan debates acerca de telefonía móvil, informática, deportes, música o tecnología entre otros temas de interés para jóvenes de 18 a 25 años y actualmente el sitio web figura en el listado de los 15 sitios de Internet más visitados de Argentina en el puesto número once.

Quienes visitan Psicofxp.com además pueden acceder a servicios de descarga de aplicaciones gratuitas, juegos online, chat, galerías de imágenes, boletines semanales de novedades, y contenidos de renovación periódica. En su último relanzamiento, la comunidad incorporó a sus servicios un sistema mejorado de gestión de debates, herramientas que permiten a los usuarios una mejor interacción como torneos de juegos online, sistemas de redes de favoritos (social bookmarking), galerías de fotos personalizadas y hasta la posibilidad de incluir video en sus mensajes. Se triplicó además la cantidad de artículos en portada, se incorporaron nuevas secciones como la Videoteca o el segmento Web de la semana, y se renovaron todas las secciones existentes con nuevas funcionalidades. El diseño por su parte estuvo a cargo de ABZ Comunicación, empresa reconocida por trabajos hacia VISA, CTI móvil, y Assist-card entre otros.

Mediante este relanzamiento, Psicofxp.com refuerza su estrategia de posicionamiento entre sus usuarios y se lanza al mercado de los grandes medios de comunicación en Internet.

PS3 SE LA COME, OBLIVION SE LA DA

Uno de los atractivos de la versión para PS3 de Oblivion era la inclusión de contenidos que las versiones de XBox 360 y PC no tenían. Hasta ahora. Dicho agregado, que contiene una nueva facción con sus respectivas quests, se denomina Knights of the nine y ahora estará disponible para las versiones de Windows y 360. La versión para PC (que es la que nos interesa) podrá ser adquirida tanto por descarga en forma de add on, o bien comprar una nueva caja que además de tener Knigths of the nine, contendrá todos los contenidos que vieron la luz a la fecha. Se espera que este disponible para el 21 de noviembre.









¡MÁS SETTLERS!

Los amantes de esta gran saga pueden empezar a los tiros, por que se anunció una nueva entrega de la serie. El título provisional es The Settlers VI y contendrá una nueva forma de juego, construcción de ciudades, mucha estrategia, economía y un apartado gráfico que promete. Según dicen, estará listo para algún momento del año próximo.



SDK DE PREY LIBERADO

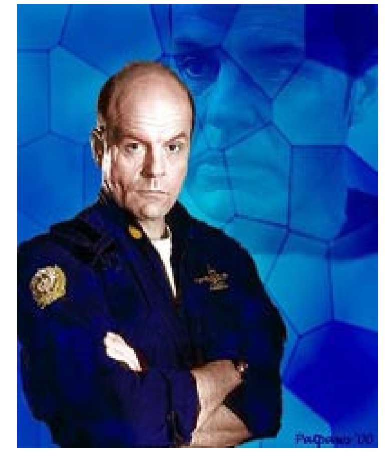
3D Realms nos trae una maravillosa noticia, anunciando que el SDK (kit de desarrollo) para el no-tan-fantabuloso Prey, esta disponible para todo aquel que desee crear o modificar contenidos para el juego. Dicho SDK trae, entre otras cosas, todo el codigo fuente para poder crear desde simples mods hasta nuevos juegos con dicho engine, y tutoriales para los interesados por primera vez, que enseñan lo basico. Ademas, es compatible con la version gratuita de Microsoft Visual C++ 2005 (Express Edition). Los interesados podran descargarlo en la pagina de 3D realms, y claro, mandarnos sus mods para que los destroce... analicemos, si, eso.

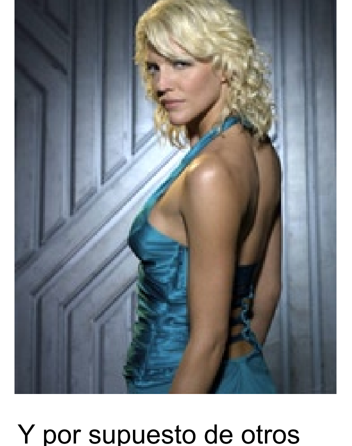


C&C: HOLLYWOOD WARS



Si es EA quien pone el billete, no hay de que preocuparse. C&C tendrá las voces de los famosos que actúan en la series de moda en estos momentos: Lost y Battlestar Galatica.





Y por supuesto de otros lados también. Los afortunados son: Tricia Helfer, Josh Holloway, Michael Ironside, Billy Dee Williams, Grace Park, Ivana Bozilovic, Shauntay Hinton y demas.

FECHAS DE SALIDA

1701 A.D.	06/11/2006
Agatha Christie: Murder on the Orient Express	14/11/2006
Age of Pirates: Captain's Blood	Q2 2007
American Conquest Anthology	Noviembre del 2006
Battlestations: Midway	Q1 2007
Bionicle Heroes	07/11/2006
CellFactor: Revolution	20/12/2006
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	Q1 2007
Crysis	Q1 2007
Delaware St. John: The Seacliff Tragedy	Noviembre del 2006
DIRT - Origin of the Species	16/11/2006
Dungeons & Dragons Online: Forsaken Lands	Q1 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Q1 2007
Eragon	14/11/2007
EverQuest II: Echoes of Faydwer	13/11/2006
Field Ops	Q1 2007
Fighter Ops: Virtual Battlefield	Q4 2006
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Febrero del 2007
Half-Life 2: Episode Two	Febrero 2007
Happy Feet	14/11/2006
Hard to be a God	Q1 2007
Haze	Q1 2007
Heart of Empire: Rome	Q1 2007
Hellgate: London	Q1 2007
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	14/11/2006
Jackass	21/11/2006
Jade Empire: Special Edition	Enero del 2007
Maelstrom	Febrero, 2007
Medal of Honor: Airborne	Q1 2007
Medieval 2: Total War	14/11/2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Q1 2007
Silverfall	Q1 2007
Star Trek: Legacy	22/11/2006
Stranglehold	Q1 2007
Supreme Commander	Q1 2007
Test Drive Unlimited	13/02/2007
TimeShift	Q1 2007
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	11/07/2006
TrackMania United	Febrero 2007
Two Worlds	06/03/2007
Warhammer: Mark of Chaos	14/11/2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

EA LO HIZO DE NUEVO



La recontra archi conocida empresa Electronic Arts, anunció en Marzo del 2006 sus intenciones de adquirir DICE (Digital Illusions CE), conocida mundialmente por su muy famoso juego Battlefield 1942. Luego de 7 meses esto se hace realidad y DICE entra a formar parte de la mega corporación capitalista, que abonó 23.9 millones de dólares, una suma nada importante para EA.
Horas después del anuncio de la compra, nos llega la noticia de que la subsidiaria DICE Canadá (BF: Vietnam y BF2: Special Forces), fue cerrada por parte de EA. Por la redacción dudamos sobre el porvenir de la franquicia BF y sus seguidores se resignaron a la ausencia de nuevos parches.
En el historial oscuro de EA se encuentran Origin System (2004), Bullfrog (su último título fue en el 2001, pero en el 2004 fue fucionado con EA UK) y Westwood Studios (Marzo del 2003).





SE VEIA VENIR

Shiny Entertaiment, creador de títulos como la franquicia Earthworm Jim, MDK, el glorioso Sacrifice, o los más recientes y apestosos juegos basados en la franquicia de The Matrix, fue vendido por su propietaria, Atari a Collection 9, un consorcio de estudios de desarrollo que incluye a The Collective, Backbone Entertainment, Pipeworks, ImaginEngine, y Digital Eclipse. Comprado en el 2002 por su ex-propietaria a Interplay, Shiny terminó el desarrollo de Enter de Matrix como lo tenían previsto, en el 2003, y tuvo una gran cantidad de ventas a pesar de las críticas. Atari, al ver dicho filón, se mandó a aceptar una segunda producción, que pese a ser mejor criticada (no acá, por supuesto), no vendió tanto, y en consecuencia, terminaron colocando Shiny a la venta, junto a Reflections estudio creador de la saga Driver -que fuera vendido a Ubisoft en agosto pasado-. Según voceros de Atari, "dichas ventas terminan con la fase final de reestructuración estratégica" dado que la empresa no estaba reportando grandes ganancias desde 1999.
Aquí debajo el verdadero culpable.





Llamando la atencion con las manos vacias

La gente de TimeGate, junto con Emergent Elements, van dando vida de a poco a un proyecto online del cual se sabe poco y nada (más que poco).



¿Que qué es Emergent Elements? Según ellos mismos, es la herramienta más poderosa para desarrollar MMOGs para PC, PS3 y Xbox 360, permitiendo un alto poder de creación a los productores y un control estricto de los servidores, entre otras tantas cosas. A pesar de la nula información al respecto, los mantendremos al tanto.

RATATATATAT IUUUUUUM

La francesa Ubisoft tiene planeado sacar una nueva versión del afamado simulador de vuelos, esta vez bajo el nombre "IL-2 Sturmovik: 1946". El Ak-15, MiG-9, Ta-183, MiG-13, Ar-234 y el mismísimo Ilyushin Il-2 Sturmovik serán solo unos de los muchos aviones que podremos manejar.
En las nueve (sí, nueve) campañas, encarnaremos a soldados rusos/alemanes/japoneses para defender el frente y pilotearemos por el Medio Oriente, Europa y el Océano Pacífico. Todo esto, en nada más ni nada menos que 200 misiones singleplayer, un realismo histórico-gráfico tremendo y una IA que promete. La fecha de salida: Se la debemos.





REGNUM ONLINE GRATIS

El equipo desarrollador de este juego de rol masivo argentino decidió que será gratuito para todo aquel que lo quiera jugar. Para esto, renovaron el site, darán un mejor soporte y se encuentran desarrollando una guía para los recién iniciados. Cabe recordar que el juego todavía no esta terminado, por lo que es probable que se encuentren con problemas en su funcionamiento. Pueden chequear el sitio del mismo en: http://www.regnumonline.com.ar/





¡Postal III anunciado!

Después de una década de la salida del primer titulo de la saga, Postal revive gracias al motor grafico Source y de la mano de Runnig with scissors -creadores de la serie-. Esta siendo conjuntamente desarrollado para PC Y Xbox 360 que incluirá como es costumbre, mucho humor negro y violencia por donde se lo mire. Prometen que será el juego más enfermo y retorcido de la serie. Veremos su resulto en los primeros meses del 2008.

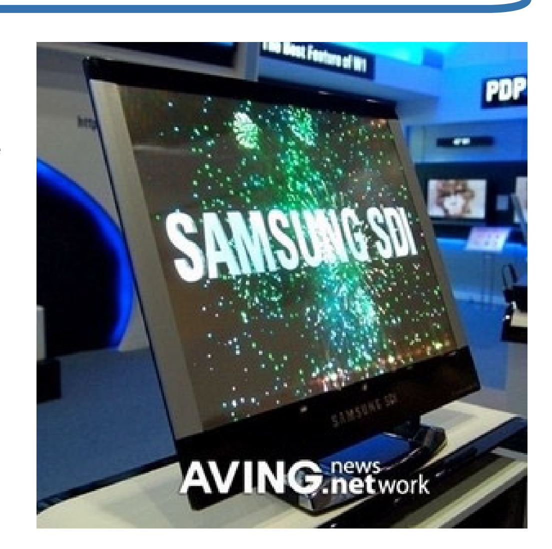


SOLUCION GAMER PARA OJOS PLANOS

La mayoría de los monitores planos aun sufren varias desventajas con respecto a los clásicos CRT por diversas razones, en especial en el área Gamer. Sin embargo, hace unas semanas Samsung presento un monitor plano de tecnologia nueva, Active Matrix Organic Light Emitting Diode (AMOLED entre amigos), que es algo así como una red de miles de LEDs microscópicos. Esto permite crear monitores aún mas delgados, eficientes, rápidos, con mejor calidad de imagen, y los rumores afirman que también se los puede hacer flexibles y su costo de producción es menor a los LCD.



Esto sonaba demasiado hermoso para ser verdad, hasta que se dio a la luz este impresionante monitor de 17", con tan solo 12mm de espesor, 0.01ms de tiempo de respuesta - lo que significa adiós al famoso ghosting -, contraste de 1000:1 y una resolución de pantalla de 1600x1200. Sobre el precio aún no se ha dicho nada.



CORE 2 QUAD, CORE 2 DUO ERA POCO



De aquí a enero del próximo año Intel lanzará su gama de procesadore con 4 núcleos bajo la serie Core 2 Extreme y también bajo el nombre Core 2 Quad.

Este nuevo procesador contará con dos procesadores dobles. Los núcleos 1 y 2 compartirán una memoria cache, mientras el 3 y 4 compartirán otra memoria cache. Si algún núcleo necesita comunicarse con su otro par, lo hará por vía del front side bus, el cual en los primeros modelos será de 1.066MHz.

En noviembre aparecerá el primer procesador de cuatro núcleos, llamado Core 2 Extreme QX6700, Q indicando que se trata de un procesador de cuatro núcleos, el cual tendrá una frecuencia de 2.66GHz, bus de 1.066MHz y 8MB de memoria cache total (4MB x 2).

NAVEGADORES, ROUND 38

Existen dos verdades sobre los navegadores de internet: la primera y obvia es que Internet Explorer sigue siendo el más usado. La segunda, que año a año va perdiendo un poco de terreno frente al navegador de Mozilla: Firefox. En el pasado mes se creó otro capítulo en esta historia llena de traiciones, mentiras y bugs, pues salió una nueva versión para cada uno. IE 7 ahora presenta un lector RSS, barra de búsqueda, mejoras en la seguridad y -finalmente- la implementacón de tabs, además del típico cambio de fachada. Firefox 2 tiene un lista de mejoras parecida, pero agrega un corrector ortográfico, la posibilidad de resumir sesiones previas, soporte para JavaScript 1.7 y un par de mejoras en cosas ya existentes. Como si fuera poco, la comunidad ya pasó muchos de los plug-ins para que anden en esta nueva versión.

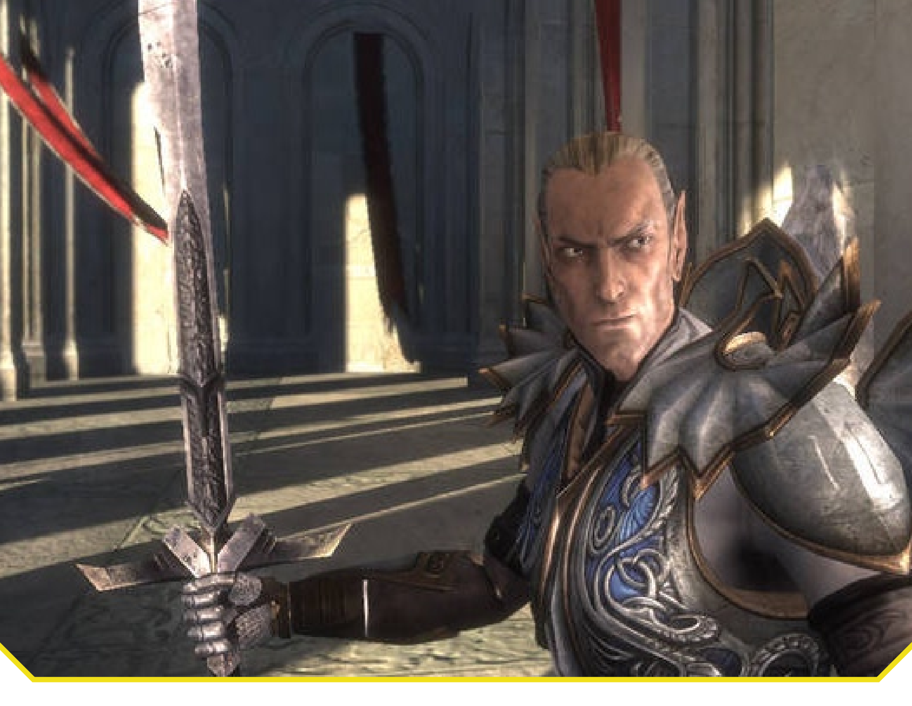
Ficha técnica
- Fecha de salida: invierno 2007
- Demo: No disponible
- Género: Arcade/RPG
- Compañía: 10Tacle Studios
- Distribución: TBA

Elveon

POR Matias Leder

ÉRASE UNA VEZ...

Los Elfos poblaban el mundo. En su época de gloria los humanos no eran parte importante de nada, es más, los humanos no eran, punto final. Pero para ser la raza amante de la paz que los Elfos dicen ser, siempre están en constante guerra contra algo (me recuerda a cierta superpotencia actual).



LAS GUERRAS ÉLFICAS

Aunque aún falta bastante para la salida de Elveon (en la segunda mitad del 2007) ya hay mucha información como para ir empezando a hacernos agua la boca.
Elveon es un juego enfocado al combate, pero pura y exclusivamente nos traerá combate, llevado a lo máximo posible; y no el simple reventar botones, sino que al comenzar un combate fijamos un enemigo y comenzamos a desarrollar movimientos, dependiendo de nuestro estilo y las armas que estemos utilizando, así como también del entorno, ya que este influencia los combates enormemente.
A la hora de lanzar golpes debemos tener en cuenta con qué nos enfrentamos, sus puntos débiles, sus armas y las acciones que nuestro enemigo está tomando, y en base a eso lanzar ataques o contras usando nuestros movimientos; para de esta forma frenar sus ataques con nuestras armas, o desviarlas y contraatacar.
Del mismo modo las armas impactan con todo lo que nos rodea, por lo que la selección antes del combate es vital; así, pelear con una lanza larga en un pasillo es directamente un suicidio.
Este enfoque del combate aleja a Elveon de los demás RPGs, incluso del que a simple vista parece su mentor, el Oblivion, ya que no estamos dándole como locos al mouse lanzando golpes al azar hasta derrotar al enemigo, cada golpe debe ser bien calculado, cada bloqueo debe estar perfectamente sincronizado con el ataque enemigo para que rinda frutos totalmente; o sea, el combate no depende de las armas o stats de nuestro personaje, sino directamente de nuestra habilidad controlándolo.



CAPA Y ESPADA

Se está poniendo un gran esfuerzo en lograr el máximo realismo en los combates. Las armas impactan y reaccionan teniendo en cuenta la fuerza con la que fueron lanzadas, su peso y el ángulo que lleva respecto al objetivo, del mismo modo al impactar con las paredes y el piso dejan marcas o se quedan enganchadas. Un punto donde se tiene especial atención es en que las armas impacten contra los objetos, no que reboten a una distancia aproximada. Todos estos elementos combinados nos auspician unas excelentes experiencias en lo que a combate se refiere, mientras que el argumento nos incita a seguir peleando, y eso es lo que uno quiere, porque los gamers somos violentos, y los desarrolladores saben eso.
El argumento propuesto para el juego es lineal y no intenta ser gran parte del desarrollo del mismo pero cuenta algo de lo que nos espera: Luego de la creación del mundo, los dioses pusieron en él a los Elfos para que estos lo gobernaran; durante milenios, los Elfos fueron desarrollando diferentes culturas que se distanciaban más y más unas de otras , hasta el punto de ya no verse entre sí como hermanos, sino como rivales; y como la historia puede confirmar, si dos culturas diferentes chocan, el único resultado es la violencia (allá fueron los elfos pacíficos).



BRILLITOS ÉLFICOS

Pasando al aspecto técnico, como todo juego al que aún le falta bastante para ver la luz, las cosas pueden cambiar mucho, pero en el esfuerzo para llevar los detalles bien alto se está teniendo especial cuidado en los movimientos; para esto se usaron técnicas de captura de movimiento con profesionales empuñando armas reales. Con esto la animación de cada modelo lleva consigo el peso del arma que usa y la forma de blandirla cambia dependiendo del estilo, por lo que ver una pelea espejo será cosa muy rara. Lo mismo pasa con los sonidos: el choque de las armas entre ellas y contra las paredes está grabado utilizando armas reales, por lo que el realismo está garantizado. Gráficamente ya nada debería sorprendernos, y este juego se ve muy lindo. Esto es una espada de doble filo: si los combates van a depender tanto de nuestros reflejos y pericia, un framerate alto es obligatorio, y poca gente en nuestro cascoteado país puede aguantar el costo de una placa de última generación para correr un juego con esta calidad sin perder tantos cuadros como para hacer imposible una pelea justa.

CAMPAÑA ANTICONSOLIZACIÓN

Este juego va a salir al mismo tiempo en la Xbox360 y la PC, pero 10Tacle Studios asegura que las versiones diferirán en su estilo, mientras que la versión consolizada apuntará a un arcade, la versión de PC aprovechará las capacidades de esta agregándole al juego tintes de RPG y una mayor profundidad al juego en lo que a exploración y expansión se refiere.

Para ir cerrando, el juego será lanzado como solo single player, pero desde un principio se prevé la expansión del mismo, desde extender el terreno, agregar más aventuras, más historias, más objetos y un modo multiplayer. Con estas expansiones la vida útil del juego aumenta considerablemente, sobre todo en la versión PC, ya que aquí es sumamente sencillo para las legiones de modders crear addons y expansiones no oficiales y ponerlas a disposición de todos.
Elveon debería estar llegando a nosotros en la segunda mitad del 2007, para entonces ya esta revista estará lista para saltarle encima. Sólo queda esperar.



Ficha técnica
•Fecha de salida: 2007
•Demo: No disponible
•Género: Carreras
•Compañía: IO Interactive
•Distribución: Eidos

Kane & Lynch: Dead Man

POR Matias Leder

SEVERE SCHIZOPHRENIA FTW

Kane es una persona normal, o eso intenta aparentar. Lo único que aprendí trabajando en esta revista es que no existen las personas normales, al menos no en la revista. Pero Kane aparenta ser uno, al menos frente a su familia, y todo va bien hasta que su hijo encuentra su pistola y se vuela la cabeza (¿qué tienen los pibes con volarse la cabeza cuando encuentran un arma? Hay muchas cosas mejores a las que apuntar, como los gatos). Luego de esto su vida se viene abajo. Su mujer lo culpa y él se escapa a su trabajo secreto. Como mercenario para el grupo "the 7" realizó muchos trabajos, pero en su estado actual no inspira mucha confianza, menos aún cuando durante una misión es el único sobreviviente y encima escapa cargado de diamantes. Pero la ley lo atrapa eventualmente y es sentenciado a muerte. En el transporte que lo lleva conoce a Lynch, el otro sentenciado, una persona que fue diagnosticada de esquizofrenia severa y lleva varios años medicado, pero que despierta un día y encuentra a su mujer asesinada y todo lleno de sangre. En fin, otro más para la silla. Lindo comienzo para un juego de la gente de IO, que ya nos trajo algo parecido con el juego que comparte motor con éste: Freedom Fighters, un juego simple y excelente. En esta ocasión controlamos a Kane y Lynch, que luego de ser rescatados por "The 7" los ponen a trabajar para que Kane recupere su deuda y Lynch lo vigile (esquizofrénico al mando, grooooso).



LA LOCURA LLEVA A BUENOS JUEGOS

Y Freedom Fighters fue un buen juego, por lo que saber que IO trata de hacer a éste del mismo estilo nos trae buenas noticias. El juego se controla en tercera persona mientras controlamos a Kane o Lynch en hermosos tiroteos en ciudades, clubes nocturnos o edificios. Al igual que en Freedom Fighters, el trabajo en equipo es esencial, y aquí también lideramos un escuadrón con una interfaz tan simple que ni nos damos cuenta muchas veces de la cantidad de estrategias posibles. Como en esta ocasión controlamos a dos personas con formas de actuar muy distintas, el juego varia enormemente dependiendo de si controlamos a Kane o a Lynch. Kane trabaja profesionalmente y es un mercenario con experiencia -AKA Hitman- que trata de mantener el sigilo mientras despacha a sus objetivos; mientras que Lynch está un tanto más sacado y prefiere entrar a lo loco armado hasta los dientes. Por eso cada uno posee ciertas habilidades que debemos usar en la ocasión correcta, una treta vieja en estos de los juegos, pero siempre bienvenida.





muchedumbre se espanta y cunde el pánico, una situación que favorece el escape (de nuevo, de nosotros o de nuestros enemigos). Otro de los puntos dedicados a mantener nuestra atención en la acción es la eliminación tanto de las pantallas de misión, como de la HUD o interfaz. Todo se cuenta mediante cinemáticas y la información del juego se entrega lo más resumida posible. Prueba de esto es que ya no existe una barrita de vida -no sirve de mucho ya que podemos morir con pocos disparos-, sino que, cuando estamos cerca de morir, la pantalla se torna roja. Del mismo modo, morir es parte del juego, ya que cuando cae uno de nuestros personajes experimenta el ya mítico Flasheo de ver tu vida pasar frente a tus ojos; así conoceremos más del pasado de Kane, para después salvarle la vida con Lynch. - a menos, claro, que éste también esté muerto. En ese caso, Game over.

¿NOVEDADES? QUÉ LOCO

Entre muchas cosas lindas que se prometen, y que la verdad no parecen muy difíciles de implementar (lo cual nos trae esperanzas en que se cumplan) está un inventario realista (CHAM). Eso quiere decir que podemos cargar lo que una persona normal puede, y no ser el clásico héroe mula que lleva toneladas de peso en el bolsillo de sus jeans. Pero esto no quiere decir que no vamos a tener nuestras herramientas, ya que podemos utilizar también el inventario de nuestros compañeros de escuadrón, y pedirles que nos pasen algún objeto vital, u ordenarles que lo usen ellos mismos, todo mediante una sencilla interfaz de ruedita con el mouse. El manejo de estos aspectos se esta manteniendo lo más simple y rápido posible, porque el juego se está pensando para que nosotros tengamos toda nuestra atención puesta en la acción. Y acción sobra. El sistema de IA de Hitman: Blood Money se mejoró notablemente con el fin de agregar una de las situaciones que vivimos en esta ocasión: Multitudes. Al deambular por calles atestadas de gente, o en clubes nocturnos a hora pico (como se vio en el video de la GC 2006), los niveles estarán llenos de gente, que juega un papel vital en el desarrollo de las misiones. Más allá de tener en cuenta que no deberíamos estar bajando civiles como si fueran muñecos, tanto nosotros como nuestros enemigos podemos escondernos entre la gente y, cuando los tiroteos se arman, la



¿MÁS DETALLES?

Por qué no, si viene con todo, bien podría traer más cosas, como que las localizaciones basadas en la realidad estén creadas a escala usando Google Earth. Así podremos recorrer ciudades y lugares famosos creados a medida. Del mismo modo con una ciudad realista reaccionando acordemente, si armamos alboroto, la policía va a aparecer y, si recordamos que nuestros personajes son fugitivos, es mejor que esto no pase. ¿Qué más decir? Que tal que hay referencias a este juego en la anterior producción de IO: Hitman: Blood Money. Kane & Lynch: Dead Man está en proyecto desde hace año y medio, y la gente de IO se tomo la libertad de meter muchas partes del desarrollo del juego en los periodicos que podemos leer en Blood Money, así que a jugar todo de vuelta y fijarse ahí.

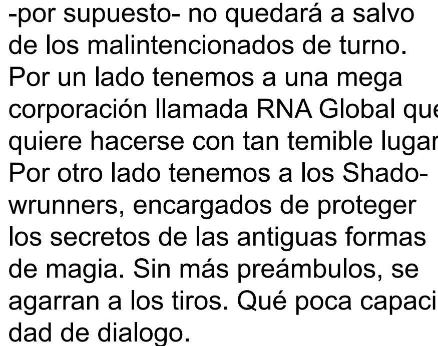
Ficha Técnica
- •Fecha de salida: 2007 o por ahí
- •Demo: No disponible
- •Género: FPS
- •Compañía: FASA Studio
- •Distribución: Microsoft

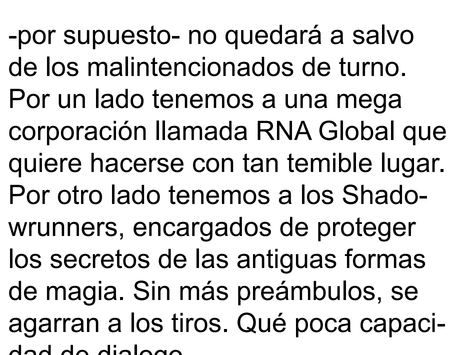
SHADOWRUN

POR Facundo Szraka

¡ME CORRE LA SOMBRA!

Aquellos cuya vida tenga ya un par de años encima, recordarán aquel juego para las consolas de 16 bits. Más precisamente en la década pasada, cuando esta franquicia debutaba en la Super Nintendo y la Sega Genesis. Y los que son más viejos recordaran que también está disponible para jugar con el lápiz y el papel, a la antigua usanza de los juegos de rol. Hoy por hoy, pocos elementos de RPG quedan en esta nueva versión desarrollada por FASA Studio, dando lugar a la acción en primera persona. Y por sobre todo, de forma Multiplayer. Sin lugar a dudas, este titulo, junto a Halo 2 y Alan Wake, son el caballo de batalla de Microsoft para apoyar la salida de su postergadísimo Windows Vista. Porque, según la compañía del tío Bill, quieren devolverle la época dorada a los juegos de PC. ¿Lo harán obligándonos a comprar placas basadas en DirectX 10? ¿Pasándonos a Vista (que feo nombre, de paso) con sus juegos exclusivos? No seamos malos. Seguro que hacen lo que hacen para que nosotros salgamos beneficiados y nos divirtamos más.





IRONIC MODE OFF: HABLEMOS DE LA HISTORIA... O ALGO ASÍ

La excusa esta vez es bastante simplona. Tomaron como premisa las predicciones Mayas y su calendario para dar forma a la historia. Sumando claro, una gran dosis de fantasía. El titulo nos sitúa en el cercano 2012, más precisamente el 21 de Diciembre. Según el famoso calendario, es en esa fecha cuando el mundo entrara en terribles cataclismos. Y por si fuera poco, según dicen las antiguas leyendas, cada 5000 años vuelven a la tierra las más poderosas formas de magia. El lugar elegido por el fatídico día es la República hermana (¡JA!) del Brasil. Allí, un gran zigurat emerge de entre las más oscuras profundidades, tan profundas que ninguna cultura antigua tuvo noticia sobre ella. Este lugar contiene un gran poder mágico, por lo que -por supuesto- no quedará a salvo de los malintencionados de turno. Por un lado tenemos a una mega corporación llamada RNA Global que quiere hacerse con tan temible lugar. Por otro lado tenemos a los Shadowrunners, encargados de proteger los secretos de las antiguas formas de magia. Sin más preámbulos, se agarran a los tiros. Qué poca capacidad de dialogo.



DE A UNO NO, DE A MUCHOS SÍ

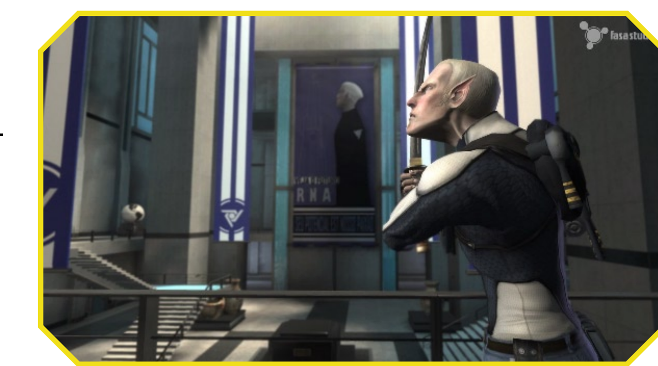
Una de las principales características de Shadowrun es la total ausencia de un modo para un solo jugador. Por supuesto, los fans del juego de rol alzaron sus voces indignados contra Fasa Studio, reclamando un modo para poder desarrollar la historia relacionada con ese universo. Como vemos, no tuvieron mucho éxito. De esta forma, tendremos un titulo puramente Multiplayer. Y esto no sólo alcanzará a los jugadores de PC ya que, con la tecnología Live Anyywhere, podremos también repartir amor con los usuarios de la XBox 360. Para esto tendremos dos modos de juego: Raid; y Extraction. No hay mucha ciencia sobre lo que hay que hacer. En el primero, básicamente un equipo ataca buscando el artefacto (Flag) que tienen los defensores en



su poder. En el segundo, se agregará otra Bandera, actuando más como el modo clásico CTF. En algún momento se comentó la inclusión de TDM, pero los muchachos de FASA desecharon la idea ya que quieren un juego donde cuente más la estrategia que el contador de muertes. Para ir a los tiros tendremos varias razas a elección: elfos, trolls, enanos y humanos. Por supuesto, el cambio no es sólo de modelos, sino que cada raza tendrá sus características y habilidades especiales. Por un lado, los elfos son los más débiles y ágiles, teniendo a su favor una gran capacidad de poder mágico, como así también la curación de otros personajes. Los feos trolls son lo que más resistencia alberga, por lo que podrán soportar una gran cantidad de daño; aunque, eso sí, su velocidad se verá reducida en relación al daño sufrido. Los enanos tendrán la capacidad de absorber el poder mágico de otros personajes. Y, por ultimo, los humanos tendrán la habilidad de manejar con gran facilidad los elementos tecnológicos.

DENTRO DEL CAMPO BATALLA

Uno de los detalles más interesantes del titulo es que si un personaje muere, no podrá volver hasta que termine la ronda, indistintamente si es controlado por un humano o por la computadora. Pero si un personaje es revivido mediante un hechizo, no habrá problema. Sí lo habrá si, por ejemplo, el personaje que se encarga de revivir a sus compañeros muere ya que, si esto sucede, también morirán los que fueron resucitados. Sin dudas, un gran detalle. Otra característica interesante es el uso de la teletransportación, donde daremos largos saltos para poder realizar ataques sorpresa. Lo malo es que iremos a poca velocidad, por que lo podremos ser avistados fácilmente. Pero sin lugar a dudas, la característica más importante de este titulo es su capacidad de combinar los elementos tecnológicos con la magia. Podremos ver cosas como un troll manejando una ametralladora y a su vez, plantando un hechizo de curación para sus compañeros. Aunque la magia es un apartado importante dentro del juego, habrá una gran variedad de ellos, pero no abundarán en el campo de batalla, por lo que tendremos que usar la cabeza antes de malgastarlo inútilmente. Para saber en qué medida podemos usar los hechizos, tendremos un sistema de esferas que nos van a ir indicando si nos sobra o nos falta.



NO ME GUSTA HABLAR DE ESTO, PERO...

Por lo general, no me gusta hablar del apartado técnico de los juegos, pero creo que en este caso es necesario. ¿Por qué? Me dirán Uds. Por lo que se vio hasta estos momentos, es un titulo más bien modesto a nivel grafico. No contiene demasiados sobresaltos. Si bien los personajes contienen un estilo cartoon que queda simpático, palidece frente a unos escenarios pocos inspirados y elaborados. Las texturas parecen bastante simplonas y no están demasiado cuidadas. Tal vez lo que más llame la atención son los efectos de luces y partículas que se emiten a la hora de realizar hechizos. Lo criticable es que se pida un sistema como Windows Vista para poder correrlo, algo lamentable teniendo en cuenta lo que se mostró hasta ahora en el apartado técnico.

Sin fecha todavía establecida, lo veremos nacer en algún momento del 2007. Por lo visto tienen mucho trabajo por delante. Si consiguen tener un juego bien acabado y original como se promete, es probable que sea uno de los reyes del Live Anywhere, como lo fue Halo 2 en el pasado en XBox.



Ficha técnica
- Fecha de salida: Noviembre del 2006
- Demo: No disponible
- Género: RTS
- Compañía: EA LA
- Distribución: EA Games

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2: THE RISE OF THE WITCH-KING

POR Maximiliano Nicoletti

EL ARTE DE EXPLOTAR FRANQUICIAS

Años antes de la derrota definitiva de Sauron, en puertas de Mordor, Isildur, en la última alianza entre hombres y elfos, arrancó el anillo de las manos del señor oscuro con su espada rota. Isildur, viendo la victoria en sus manos, y corrupto por el poder del anillo, decidió no lanzarlo a las profundidades de la montaña del destino, sino conservarlo para si, como un trofeo de guerra. Mas el anillo traicionó a Isildur y lo condenó a una muerte segura en manos de orcos. Su cuerpo, junto a su trofeo de guerra descansaron en las aguas de la Tierra Media. Tres mil años pasaron desde ese momento hasta el momento en que el anillo fuera encontrado y destruido, y poco se sabe de estas epocas, y todos lo que sucedió en ellas.
Y es por eso que los amigos de EA, aprovechando que les está yendo bien en ventas con sus jueguitos de “El Señor de los Anillos”, van a seguir robando con estas epocas en negro que dejó Tolkien a la hora de escribir.





La acción se desarrollará en el reino de Angmar, tierras dominadas por el Rey Brujo, montado en su corcel oscuro, criatura que esta expansión nos hará encarnar en una cruzada de casi tres milenios buscando destruir a la humanidad y encontrar el objeto más preciado del señor oscuro. Para ello, estaremos acompañados de un gran ejercito oscuro que hará las delicias de nuestro planeamiento estratégico. Esta nueva facción, junto con todo el ejercito, presentará una nueva serie de unidades, diseñadas para ser más lentas, pero definitivamente más poderosas. Una especie de contrapartida para los enanos que conocimos durante BFME2.
Muchas de las unidades, sin contar a los nuevos hechiceros, serán pequeños escuadrones de esclavos, que utilizaremos como unidades basicas. Las unidades más avanzadas, como el hechicero o el nuevo maestro de esclavos, también se rigen de esta forma, pero de maneras diferentes. Los maestros de esclavos son capaces de invocar una vez nada más un pequeño escuadrón básico de unidades del tipo que tengamos disponible en ese momento en nuestro ejercito. De esta forma, el maestro de esclavos puede hacer una pequeña avanzada para espiar el panorama, y elegir el tipo de unidad correcta para hacer frente a lo que se encuentre.
Por su lado, el hechicero estará rodeado de una pequeña cantidad de aprendices. Cada vez que el hechicero utilice alguno de sus hechizos, las almas de algunos de sus aprendices será consumida, matandolos al instante, pero fortificando el hechizo.
Los creadores, además, aseguran que esta expansión hará que el asedio de fortalezas sea más importante que en las anteriores entregas, y de esta forma esperan lograr un mayor entretenimiento a la hora de ejecutar uno. Además, se modificarán los scripts de inteligencia para los modos de escaramuza, con el fin de mejorar el reto.



Ficha técnica
- Fecha de salida: 2do cuatrimestre del 2007
- Demo: No disponible
- Género: RTS
- Compañía: Massive Ent
- Distribución: Sierra

WORLD IN CONFLICT

POR Gonzalo Lemme

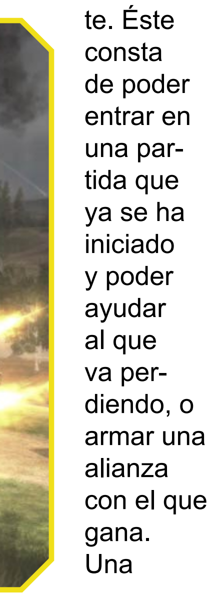
UN RTS QUE PROMETE

World in Conflict es un juego cuya historia esta basada en el famoso “Qué hubiese pasado si...”, y éste es el qué hubiera pasado si el Muro de Berlín no hubiese caído y la Unión Soviética estuviera peleando por el poder. Obviamente una de estas respuestas es, Estados Unidos seguiría tratando de derrocarlos, y ese es el marco de World in Conflict. Un pequeño dato de color es que se juega no sólo en tierras soviéticas sino en el propio continente americano.

De gráfica alucinante y con una historia single-player escrita por Larry Bond, cuyo eje se basa en las vivencias de un joven oficial norteamericano y cómo se desenvuelve frente a todas las adversidades que se le presentan; este título se enfoca en un desarrollo que -según informan los ejecutivos de la empresa sueca Massive Ent- no sea lineal y que dependa de los resultados de cada misión, sumados al hecho de que hay control de territorio. Además de esta historia, el título promete traer un mundo totalmente destruible, desde sus autos hasta incinerar todos sus bosques con armas de calibres desconocidos para la época (1988). Sin embargo, el resto de los componentes del juego, según un comunicado en Martin Walfisz (CEO de la empresa), serán en escala real a los originales y duplicados de estos. Es decir que habrá terrenos idénticos a los de la guerra fría y a los terrenos norteamericanos en esa época. Esta política ultra-detallista es la que hizo de sus anteriores RTS (pero Sci-Fi) grandes títulos: Ground Control y Ground Control II.



Como dato innovador, este juego trae un sistema de multijugador



interesante. Éste consta de poder entrar en una partida que ya se ha iniciado y poder ayudar al que va perdiendo, o armar una alianza con el que gana. Una economía poco particular hace que el jugador deba repensar todas las jugadas. Al empezar se nos entrega una cantidad de puntos; cada unidad cuesta cierta cantidad de estos. Lo interesante es que, si esta unidad muere, los puntos se nos regeneran lentamente. Además de las cuatro mejoras que se nos otorga, se encuentran las de ayuda hacia nuestros aliados, que son temporales aunque interesante.

Al contrario de muchos juegos, las famosas bombas nucleares aquí generan el famoso hongo de humo negro, además de una devastadora cantidad de daño sumada a un “terremoto” que daña a varias unidades. Sin embargo, muchos de estos features son instancias que se pueden modificar considerando que para la salida del juego faltan aproximadamente siete meses. La gente de Massive Ent, productora de grandes juegos de Sci-Fi, explica que su nuevo motor les permite ampliar aún más sus expectativas. Esperaremos entonces a nuestro otoño (su primavera) para ver si cumplen lo con lo “pautado”.



HALF-LIFE 2
EPISODE TWO

Ha pasado tanto tiempo desde Black Mesa... Es increíble pensar que nuestra sociedad haya sido dominada al punto de la esclavización. La cascada de resonancias es algo con lo que tal vez nunca debimos experimentar. Pero es muy tarde para lamentarnos por el pasado, ¿verdad?
¿Qué pasó contigo, Gordon, despues de Black Mesa? Creímos que estabas muerto, pero nunca encontramos tu cuerpo. Te buscamos por cada rincón del planeta...

Ficha Técnica:
Género: FPS
Compañía: Valve Software
Distribución: Valve Software
Fecha de salida: Febrero de 2007
Demo: No disponible

Despues de Black Mesa, cuando la cascada de resonancias abrió el paso para la llegada de los Combines, tratamos de escapar a Europa, pero no había lugar donde ellos no hubiesen llegado para ese entonces. Así construimos Black Mesa East, unos años después de la guerra de las siete horas. Después de que Breen rindiera nuestro planeta a los Combine.
Y ahora, Gordon, volviste a nosotros. Como si nunca hubieses envejecido. Igual que la última vez que nos vimos, en el incidente Black Mesa. Y con tu regreso, Gordon, el único hombre libre, nos diste la esperanza. Finalmente es posible ganar esta guerra.
Se acabó, Gordon, basta de escapar. Esta es nuestra oportunidad de levantar nuestras armas en contra de un enemigo común. De vencer a las fuerzas que quisieron acabar con nuestro derecho a ser libres y recuperar lo que nos pertenece.
Nos cansamos de correr. Esta es nuestra oportunidad de pelear y recuperar nuestro planeta. No vamos a perderlo una segunda vez.



Desde las colinas, City 17 se veía como nunca se la había visto. Devastada. Humo negro oscurecía sus ruinas, dando la negra forma de los designios que el ejército Combine había traído consigo tras la cascada de resonancias. Ese humo negro, ese oscuro presagio, era la luz en los corazones humanos. Y desde las verdes colinas, a paso seguro, y alejándose de la destrucción del transporte que le garantizó el escape de una tumba de casas europeas y opresión alienigena, Gordon Freeman, científico devenido en experto en armamento y destrucción de propiedad del Estado, devenido en héroe absoluto de la humanidad, devenido en escapista profesional, camina ahora hacia ningún lado, con sus anteojos de marco cuadrado, su barbita candado que le da una actitud bárbara, su Zero-Point Energy Field Manipulator fuertemente aferrada por su mano derecha, y un problema de laringes que no le permite hablar frente a la acción básica de un videojuego.
La desaparición de City 17 lo deja ahora con un poco más de confianza, y le quita un peso de sus hombros. Lo que no sabe Freeman, pero sospecha sin lugar a dudas, es que las cosas están a punto de ponerse cada vez más difíciles, y esta vez, todo puede llevar a un solo final.
Mientras intenta borrar estos pensamientos de su mente, un sonido lo hace despertar de su pequeño mundo. Alyx Vance está en problemas, y un nuevo episodio de su vida está a punto de comenzar.

POINTLESS EXTRACTION

Y mientras la vida de Alyx corre peligro, nosotros estaremos aquí, tranquilamente sentados, reposando en nuestras sillas, analizando un poco de las cosas que esta nueva entrega en sistema de episodios de Half Life nos va a traer.
Para empezar, Half Life 2: Episode 2 no va a ser el juego pelado de acción en espacios comprimidos que fue Episode 1. Esta vez, Valve se la juega en serio y nos saca del lugar donde se desarrolló toda la acción durante toda su segunda entrega de HL. En las afueras de City 17, entre bosques, poblados abandonados y antiguas cavernas, Gordon Freeman verá su Episode 2 desde una nueva perspectiva, con nuevas armas, nuevos acompañantes, un nuevo vehículo, y toda la magia Half Life que se puede esperar.
Más por el lado técnico, Episode 2 va a agregar su tanda de nuevos efectos. Entre un montón de nombres raros, se destacan shadow-mapping, nuevos y mejorados efectos de partículas y representación de follaje y, la que más destaca, cinemáticas físicas en tiempo real. Mediante estas últimas, los programadores son capaces de generar una experiencia cinemática completa utilizandolos motores de física del juego en tiempo real, o sea, en lugar de desarrollar la cinemática y grabar las reacciones para que siempre pase lo mismo, el juego lanza un script y la cinemática sucede en tiempo real en el tiempo en que estamos realizando otras acciones. Más o menos lo mismo que venimos viendo en todos los Half Life. La diferencia esta vez, es que la cinemática utiliza el motor de física del juego, y dependiendo de las condiciones en que se desarrollen las cosas en ese momento, una



Para escépticos

Si sos de esos que no creen en todo lo que leen, o si sencillamente tenés ganas de ver un poquito de lo mucho que se viene con Half Life 2: Episode 2, date una vueltita por la red de redes, que si te ponés a buscar vas a encontrar una cantidad de videos de gameplay y trailers que te van a volar el bocho. Más clarito imposible.



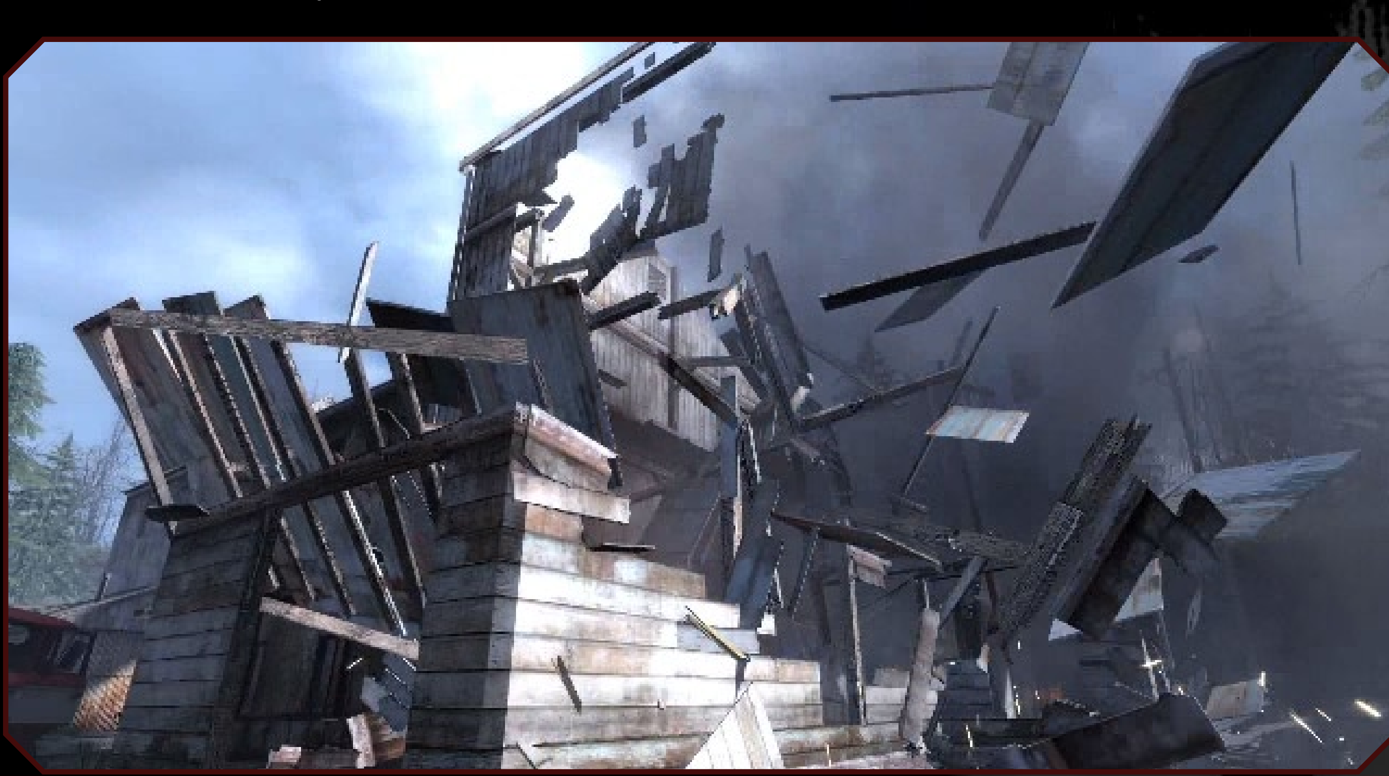
explosión en forma de cinemática o un objeto cayendo, lo harán todas las veces que lo veamos de una forma diferente.
Por último, cabe mencionar que Half Life 2: Episode 2 tendrá, además de todo lo anterior, un soporte multicore, para todas aquellas PCs con procesadores de más de un núcleo en sus especificaciones.

New Prospekts

Los trailers y videos de gameplay que se pueden ver por Internet, todos muestran un poco de las cosas nuevas acerca de esta entrega de la expansión tripartita de Half Life 2. Por ejemplo, Gordon Freeman tendrá nuevos acompañantes a la hora de dar batalla a Combines, Antlions y todo bicho que se cruce adelante: Los Vortigaunts. Después de ser enemigos, charlatanes y ayudantes, los vorts se unen al fin al ejército de lucha y demuestran algunas de sus habilidades en batalla. Y la verdad es que patean culos. Podemos ver Vorts tirando sus típicos rayitos, como en Half Life, o dando algunos golpes, pero las mejores habilidades vienen cuando están rodeados. El Vort que nos acompañe puede tirar a un enemigo en el suelo y darle una descarga una vez esté incapacitado. De otra forma, podemos ver al Vort cargar energía entre sus manos y golpear violentamente el suelo, generando una gran onda expansiva de energía que noquea a todos los enemigos que tenga alrededor. Todo esto con una gran aplicación de la inteligencia artificial para hacerlo intuitivo a cada situación y un gran despliegue de efectos de luz, sombra y movimiento.

Our Malefactors

En las oscuras cuevas, en terrenos remotos, lejos de City 17, no todo es tan oscuro. Los Antlions, antes unos simples bichitos con dos garras que te agarraban y te partían el cráneo en dos, ahora son bichitos con dos garras que te parten el cráneo en dos, con luz. Esto causa dos cosas: la primera es que los efectos de esa luz verdosa que producen los simpáticos en las oscuras cuevas, junto a sus larvas y sus reinas, son impresionantes. El segundo es que las reinas tienen más luz que los antlions, y créanme, ver a una de esas cosas venir de frente mientras caminamos por un pasillo totalmente sinuoso es la experiencia más acojonante que vi jamás en un Half Life.





Siguiendo por el lado de los enemigos, los Combine cuentan ahora con una nueva especie de arma móvil, los Hunter. Estas pequeñas imitaciones de Striders bio-mecánicas son otra de las cosas más acojonantes del universo Half Life. Estos bichitos tienen una velocidad increíble y una capacidad de movimiento muy amplia. Además, son capaces de comunicarse entre sí a la hora de la batalla, y darnos caza en menos tiempo de lo pensado. En los videos de gameplay, podemos ver cómo un grupo de Hunters se comunican entre ellos mediante señales auditivas ininteligibles y se dan a la busqueda de Gordon Freeman. Sin dudas, enfrentarse a estos bichos va a ser una experiencia interesante.
Por lo demás, las tropas militares de los Combines están de vuelta junto a los infalibles y aplastantes Striders, listos para acabar con la pequeña insurrección humana.

Be followed, Freeman

En cuanto a historia, poco es revelado más allá de lo que se puede ver y deducir de los trailers. Por cierto, el siguiente párrafo va a contener algunos spoilers, así que yo me saltearía todo esto hasta el próximo título si no tenés ganas de que te jodan la historia.
Por lo que se puede ver, el G-Man regresa. Los humanos, ahora que City 17 es un montón de humo y cenizas, deciden llevar la lucha a los Combine de forma definitiva, Alyx corre peligro de muerte y Gordon corre peligro de que el G-Man se apodere otra vez de él, o acabe con la vida de Alyx. ¿Qué es lo que realmente va a suceder? Es difícil de decir, y sólo nos queda esperar hasta la fecha de salida de esta impresionante expansión.

No more Citizen 101

Entre otros agregados más, Freeman podrá usar algunas armas nuevas, aunque de las armas nuevas no se ve nada en los pocos videos ingame que dan vueltas por Internet, y mucho menos hay información sobre ellas. Además, esta vez tendremos un nuevo vehículo a nuestra disposición, una especie de mezcla entre un buggy, como el que manejamos ya en Half Life 2, con la dureza de un automóvil común, armado una vez más.
Muchos de los personajes que ya aparecieron en las últimas dos entregas harán algunos cameos y apariciones en Episode 2 para colaborar al desarrollo de la historia en general.

Sumando todos los agregados, Half Life 2: Episode 2 va a ser un paquete de expansión como pocas veces hemos visto. Gordon Freeman tendrá con que divertirse en Episode 2, mientras nosotros, al finalizar Episode 2, podremos seguir divirtiéndonos solos con Portal, o con amigos en Team Fortress 2.
No es difícil ver que Valve realmente la pegó con su implementación del sistema episódico para esta serie de expansiones. Más allá de los tiempos de espera, cualquier cosa es mejor que tener un tiempo de tres años entre juego y juego. Y mientras esperamos esta segunda entrega del sistema de expansiones, nunca está de más darle un repasito a la historia, jugando a las anteriores entregas de la saga. Los invito a seguir leyendo acerca de los otros dos agregados de Half Life 2: Episode 2, mientras yo me encierro en mi cueva para no volver a ver la luz del sol mientras juego Half Life hasta que se me queme el cerebro. Rise and Shine, mister Freeman.

Para los consoleros traidores

La gente que todavía no puede desprenderse de la idea de comprarse una PS3 o una Xbox 360 mañana mismo, está de suerte. Durante el gran anuncio de Half Life 2: Episode 2 y todo su paquete de entretenimiento, se agregó la noticia de que HL2:Ep2 estaría saliendo para consolas de nueva generación junto a todos sus agregados, Portal, Team Fortress 2, además de contener también el primer episodio de expansión.

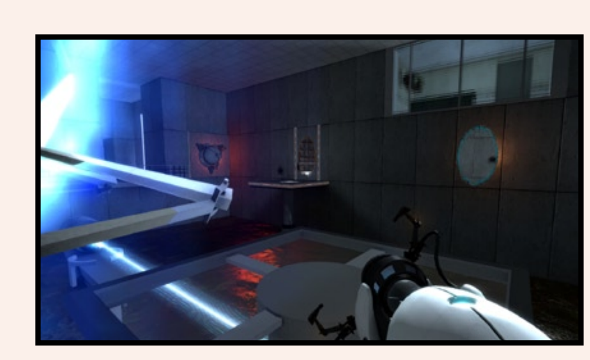


PORTAL™

Entre las cosas que va a contener el paquete de expansión de Half Life 2: Episode 2, una de ellas es el mod Portal, una de las cosas más locas en cuanto a FPS con puzzles que hemos visto en los últimos tiempos.
Lo poco que sabemos sobre Portal es lo poco que se vio en el trailer oficial lanzado por Valve hace unos pocos meses, junto con la salida de los trailers oficiales de Episode 2.
En dichos trailers, podemos ver una base de cómo el juego va a desarrollarse, y está planteado de una forma simple, a la vez que se transforma en algo loquísimo.
La base del juego la pone el propio nombre: Portal. Y si se llama Portal, algo que va a tener, son portales. Portales que nosotros mismos vamos a generar con un pequeño artilugio llamado Aperture Science Handheld Portal Device (algo así como Aparato Portátil de Ciencia de Apertura de Portales, puesto en una forma muy literal). Así es como se nos presenta un pequeño diagrama con una pequeña personita, que debe pasar por



una pequeña puertita que está cruzando un pequeño pocito sin fondo. Un verdadero seguidor de Gaming Factor ya conoce la solución. Encomendarse a las manos de Dios en un gran salto de fe, esperando que Harrison Ford no sea el único tipo con suerte a la hora de hacer esas cosas, entregados así a una caída al vacío de miles de metros, en los cuales pasaríamos nuestros últimos minutos puteando a George Lucas por Episodio 1, 2 y 3. Y bueno, no se lo puede putear por Indiana Jones, Indy es lo más. En nuestro caso, somos seguidores de Gaming Factor, pero no boludos, así que utilizaremos nuestro pequeño generadorcito de portales para ubicar un portal de cada lado del precipicio, dejándonos cruzar de esta forma sin efectuar ni siquiera un salto. Por supuesto, no se va a desarrollar únicamente de una forma tan sencilla. Con el avance del juego, necesitaremos hacer cosas cada vez más locas y que van a requerir de mucho pensar. O de una mente bastante retorcida.
La física va a jugar un papel bastante importante, ya que los puzzles más divertidos que pudimos ver en el video, están completamente basados en el uso de las leyes físicas en la resolución de los mismos. Por ejemplo, a la hora de enfrentarnos a una de las clásicas ametralladoras automatizadas, nuestra mejor opción va a ser la de abrir un portal bajo una caja, y uno sobre el arma, utilizando así la caja para tirarla.
De ahí en adelante, el trailer muestra muchas opciones más acerca de cómo vamos a poder utilizar nuestro generador de portales, desde las más sencillas hasta las más extremadamente locas, como poner un portal debajo del otro para caer infinitamente por el mismo.
Dentro del paquete de Half Life 2: Episode 2, Portal promete mantenernos unas cuantas horas entretenidos viendo cuantas cosas podemos hacer con una sola armita.



DIVERSIÓN POR ADELANTADO CON GARRY'S MOD

Hace unos pocos meses, y al poco tiempo del lanzamiento del trailer oficial, la gente de este sensacional mod para Half Life 2, nos permite utilizar todas las opciones gráficas de Half Life 2 (modelos, física, animaciones) y modelarlas a nuestro gusto. Una de las obras más exitosas creadas con Garry's Mod es el famoso webcomic Concerned (http://www.hlcomic.com/), que vio su final hace pocos días.





La segunda, y última, experiencia que viene incluida sobre el paquete de expansión de Half Life 2: Episode 2, es la (por fin) nueva versión de un juego que hizo la delicia de mis tardes cuando era un pequeño niño estudiante de secundaria. Estoy hablando de, como habrán leído en el título, Team Fortress 2. Una vez más, y siendo que la información acerca de este juego roza lo nulo, voy a basarme en lo poco que se vio en el único trailer de presentación y las pocas líneas que figuran en Internet acerca de esto.
Pero antes, voy a robar contándoles un poco acerca de lo que es Team Fortress. En una partida normal de Team Fortress, todos los jugadores se dividen en dos equipos, el rojo y el azul. Los mapas varían en sus objetivos, ya sea porque se juega Capture the Flag, destrucción de algún objetivo o protección de algún VIP, entre otros. Pero vamos a basarnos únicamente en Capture the Flag. Una vez que elegimos equipo, debemos elegir que clase debemos ser de entre casi nueve clases. Entre ellas tenemos: espías, ingenieros, expertos en explosivos, piromaníacos, médicos, demoledores, y otras. Cada clase tiene su función única, su tipo de armamento y sus diversas capacidades físicas y móviles. Por ejemplo, si elegimos al ingeniero, tendremos como habilidad crear armas fijas o dispensers de armamento, para defender nuestra base o abastecer a nuestras tropas. En cambio, el espía, por poner otro ejemplo, es capaz de disfrazarse como un agente enemigo de cualquier clase y pasar desapercibido a la vista del jugador inexperto. Por otro lado, un scout, que no fue mencionado anteriormente, tiene una velocidad altísima, y es el personaje más apto para entrar a una base en una simple maniobra y pasar entre las defensas enemigas recibiendo una cantidad de daño mínima, tomar la bandera enemiga y repetir la operación en forma inversa. Eso es Team Fortress y es por su capacidad de juego en equipo y hacer que cada uno de los personajes sea útil que atrapó a una gran cantidad de gamers en un primer momento.
Esta nueva versión de Team Fortress, hecha obviamente con el motor Source de Half Life 2, no contiene cambios en la estructura de juego, ni en su cantidad de clases y equipos, pero si en su parte gráfica.
A simple vista, Team Fortress 2 implementa una especie de gráficos al estilo Cell Shaders, algo como lo que se vio en juegos como el XIII, muy suaves y muy caricaturescos, lo que le da un detalle de imagen muy atractivo. Cada una de las clases recibió una lavada de cara en cuanto a imagen y desempeño, pero todas sus habilidades se mantienen en pie.
Y así es como cierra el paquete de expansión Half Life 2: Episode 2, dejándonos un total de tres juegos completamente distintos entre si, tres experiencias diferentes, y dándonos muchas ganas de que ya sea febrero de una vez para poder hincarle el diente a todo esto sin ninguna espera.

reviews

JUECES, JURADOS Y EJECUTORES DE JUEGOS

nuestros generos

arcade / acción: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.

aventura gráfica: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.

carreras: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.

deportes: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.

estrategia: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.

FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.

rpg: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	50% - 59% [regular]	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	30% - 49% [malo]	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	0% - 29% [patético]	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido — requerimientos mínimos

Desarrollador: DICE | Distribuidor: EA Games | Soporte Multiplayer: 64 jugadores LAN / Internet — Ficha técnica

BATTLEFIELD 2142

200 AÑOS DESPUÉS, LA PODRIDA Y LA DIVERSIÓN CONTINÚAN

POR Walter Chacón

Inventos, actualizaciones. Estos parten de algo tan básico como la necesidad. Necesitábamos un medio para transportar gente a gran velocidad e hicimos el tren, que después mejoramos haciéndolos eléctricos. Sufríamos la imposibilidad de enviar y recibir información rápidamente: creamos Internet, que pasados los años mejoró la velocidad exponencialmente. Teníamos que tener cerca un lugar para pensar libremente sin molestias, se inventó el inodoro y ahora necesito uno. Pero ¿Qué necesidad había de crear la guerra? ¿Por qué tanta matanza? Si fue por recursos o dinero, ¿no podíamos compartirla y administrarla entre todos? Desgraciadamente, la tecnología también afectó mucho la guerra y… Oh, spawneo en cinco segundos.



LA NECESIDAD DEL MULTIPLAYER

Cuando el primer Battlefield apareció en el 2002 se convirtió en un clásico al instante. Si bien su singleplayer apestaba terriblemente, el componente multiplayer era lo mejor de la época: modo de captura de banderas, vehículos y miles de situaciones hilarantes que podían ocurrir (lo digo por experiencia). Como si eso no bastara, diversos equipos crearon mods grosísimos, como Desert Combat que en un momento tuvo más servers que el mismo juego.

Con semejante éxito era obvio que habrían continuaciones: Battlefield Vietnam, al que nadie le dio bola; y Battlefield 2 que cambió muchas cosas con respecto a los anteriores, como el agregado de los escuadrones, la posibilidad de llamar fuego de artillería y una gran variedad de clases. No voy a hablar de las expansiones porque sería un descaro para robar una hoja entera, además de que no son tan relevantes. Esta vez DICE decidió ambientar el escenario en una época no tan explotada y dotarla con novedades para atraer a los recién salidos del horno y mantener a los que ya están sentados disfrutando. El resultado básicamente es un mod. Un muy bonito, divertido, adictivo y brillante -por los brillitos- mod.

LA NECESIDAD DE ARMAR BARDOFIELD

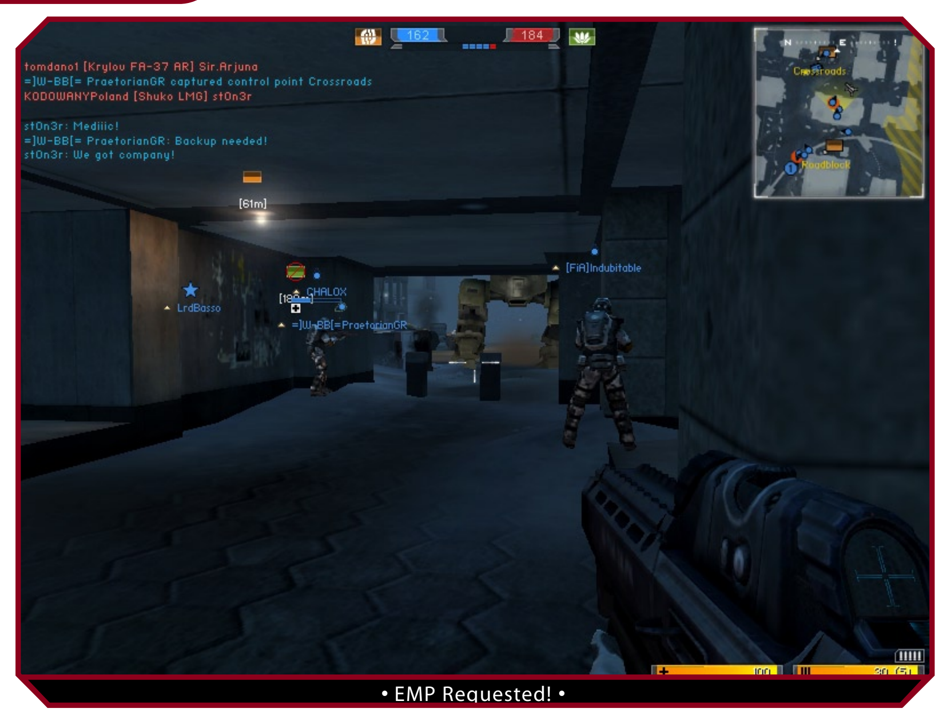
La historia no tiene ninguna cosa extraña que parezca original, aunque al tratarse de un juego multiplayer, importa nomás para ubicar los diferentes mapas/lugares donde combatiremos. En fin, el tema de la podrida es a causa de la escasez de recursos necesarios para sobrevivir y la falta de espacio suficiente. Si bien de América no se sabe nada, en Europa los muchachos deciden moverse a la única opción viable: el norte de África. Hete aquí que Rusia también tiene que mudarse allí, porque el sur de Asia ya está controlado. Así que nosotros encarnaremos a soldados de estas facciones en ciudades cubiertas de nieve y en zonas que tienen toda la pinta de ser petroleras, con un hermoso sol que le da a todo tonalidad naranja, para darse con todo y así obtener el control del terreno. Sencillo, pero efectivo.

En respuesta, los africanos no hacen más que rascarse las bolas, que se maten entre ellos y listo.



LA NECESIDAD DE HABILITAR COSAS

Como Facundo anunció en la nota de tapa del número anterior, se redujeron de siete clases a solamente cuatro: reconocimiento, con rifle sni-



• EMP Requested! •

per y equipo de camuflaje; ingenieros, que reparan vehículos aliados y destruyen a los del enemigo; asalto, el típico marine pero con med kits incluidos; y soporte -ametralladora pesada y paquetes con municiones para los aliados-, contando con equipo flexible que NO podemos agarrar así nomás. Al terminar cada partida por Internet iremos ganando puntaje según nuestras capacidades. Conseguida cierta cantidad, aparte de aumentar nuestra posición en el ranking, subiremos de rango y podremos habilitar alguno de los 40 extras, requiriendo más puntaje para el siguiente ascenso. Pero algunos ítems necesitan tener otro habilitado, creando distintos tech-trees por cada clase y obligándonos a elegir cuidadosamente al subir de rango para conseguir lo más rápido posible algún accesorio que queramos. Ésta es una buena manera de promover el trabajo en equipo en las partidas por Internet, aunque al principio puede ser un poco insufrible, como al enterarnos que ni siquiera contamos con granadas.
La cantidad de mapas es muy pequeña. Tenemos seis para el clásico modo conquest y ocho para el nuevo modo Titan. Este último consiste en capturar silos que disparan misiles Anti-Titan, hasta que deshabilitan el campo de fuerza. Logrado esto tenemos dos opciones: seguir campeando esperando que los misiles derriben la nave, o abordarla para destruir las computadoras que protegen el núcleo, que al ser destruido acaba directamente con la nave y la partida. Este modo provoca que las fuerzas se dividan y coordinen para conseguir la victoria, ya sea campeando los silos o destruyendo el reactor. Y les aseguro, es feo estar cuidando un silo con toda seguridad y descubrir que un James Bond consiguió tirar todo tu esfuerzo a la basura.

La necesidad de mechas que digan "mu"

Puede que se sientan un tanto desilusionados al ver que las armas y los vehículos no son tan fantásticos como en Unreal Tournament 2004, sino que son bien representadas como armas militares comunes, con sus correspondientes chucherías y sin tantas lucecitas de colores. Aunque no importa en que año esté, nunca voy a entender por qué los misiles en vez de ir cayendo van subiendo.
Por tierra contamos con tanques comunes, camionetitas con nitro y bocina, vehículos de transporte que flotan, APCs que disparan pods al aire, pudiendo calcular en donde aterrizar y los muy sobrevalorados Walkers, a.k.a. mechas que no dicen mu. Estas cosas están dotadas con dos cañones gatling y lanzamisiles de muy corto alcance que pueden ser un parto para la infantería: un buen piloto puede ir molestando de a poco avanzando y retrocediendo a cada rato, pero el estar enfrente de todo cubriendo al resto de los soldados tiende a ser un suicidio porque todos pasan a dispararle automáticamente, ni hablar si alguno le tira una granada de EMP que deja paralizado el vehículo pero conservando la capacidad de disparar. Comúnmente para ser destruido hay que darles con cuatro o cinco de los misiles básicos del ingeniero, a menos que sepan usar bien el dispositivo para desviar misiles que tarda un rato en reactivarse. En el aire sólo contamos con helicópteros de combate y de transporte, nada de cazas o bombarderos porque "tienden a desvalancear". Ok, así como está, el balance es muy bueno, pero se hace notar el hecho de que falta "algo" ahí arriba que me haga temer al estar bajo techo.



• Do not die on me! •

La necesidad de tener un buen comm. ¡No tires el orbital ahí!

Este agregado que tuvo tanto éxito en BF2 no podía faltar, siendo exactamente lo mismo pero con dos o tres cositas extras. Por empezar, los escuadrones que tengan una cierta cantidad de miembros y vayan cumpliendo exitosamente sus objetivos, ganarán una habilidad a elección sin la necesidad de subir de rango, pero durando solamente hasta el final de la partida. Además, al terminar ganarán un bonus en la cantidad de puntaje; definitivamente el mejor camino para subir de rango. Por otro lado está el commander que cuenta con la posibilidad de pedir un ataque desde órbita (el equivalente a la artillería), un rayo de pulso electromagnético, pedir una caja de reabastecimiento o utilizar el radar para descubrir la ubicación de las tropas enemigas.
Lamentablemente, la ayuda in game no es del todo claro, ocasionando en la gente que nunca jugó en este puesto haga, no sé, UN PEDIDO DE ORBITAL STRIKE ENCIMA DE UNA BANDERA DE SU EQUIPO, HACIENDO QUE EL ENEMIGO PASE COMO SI NADA.

La necesidad de hacer $$$

Para no perder la costumbre, el juego tiene un par de problemas a causa de la fecha de salida. Una lástima, porque en un mes podrían haber resuelto muchos de los bugs. Por empezar, los cuelgues repentinos, aunque salió un parche antes del juego que supuestamente lo soluciona (17 MB ^_^). Después tenemos el motor que tarda booooooocha en cargar las partidas, aunque durante las mismas anda bien. Al cambiar algo de los gráficos se optimizan los shaders, proceso que tarda dos minutos, pero permiten ver los grosos efectos sin sufrir problemas.
Por último pero no menos importante, las propagandas in-game. Según el papel que viene dentro de la caja del juego, al jugar una partida por Internet se toma el IP y "datos relacionados con publicidad", para poner propagandas durante las partidas. En caso de no estar de acuerdo con esto podemos NO instalar el juego o hacerlo pero sin recurrir a las partidas por Internet, lo cual es -para resumirlo- una pelotudés. Días después de explotar el escándalo del Spyware, EA se defendió diciendo que lo único que se consigue con estos datos es saber la ubicación del gamer para poner propaganda acorde a su país, lo que explica por qué no noté nada al jugar. Uno comienza a entenderlos, después de todo el costo de producción de los juegos va en aumento pero siguiendo con el mismo valor en las ventas. Pero entonces aparece algo muy bochornoso: un update de Windows que evita cierto bache de seguridad hace que no podamos volver a abrir el juego. ¡Bravo! ¿Sabían que si hacían público esto antes de la salida del juego no habría tanta desconfianza, no? Manga de idiotas. No tenemos clara todavía cual es la verdad con respecto a este Spyware, pero a cualquier novedad les contaremos (sí, claro).

• El medkit en el piso cura a todos juntos, yay! •

El invento: Battlefield 2142

Entonces, ¿Cuál es el veredicto final sobre el juego? Es un hermoso mod, muy interesante si se cansaron de BF 2 pero quieren algo que conserve el estilo, siendo más loco. Pero claro, el supuesto spyware le da una muy mala imagen a la cosa, quizás provocando que el juego no se venda tanto como los anteriores. Sería una lástima, pero las macanas de EA siempre suelen provocar cosas como esta. En fin, para el que le importe poco y nada ese detalle, Battlefield 2142 es una opción más que recomendable.

Puntaje



Clases muy flexibles; el modo Titan; efectos especiales; correr entre las patas de un walker afectado por EMP, priceless

– La costumbre "parche en el primer día"; tiempos de carga; poca variedad de vehículos aéreos; el supuesto Spyware; los mechas no hacen mu

Un excelente mod pago

85%

excelente

requerimientos mínimos — Ficha técnica

Procesador de 600Mhz – Placa de video GeForce2 o equivalente – 128Mb de RAM - 60Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Introversion Software | Distribuidor: Introversion / Valve | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 6 jugadores

DEFCON

POR Cobra Commander

OPERACIÓN: TODOS MUEREN™

En el Búnker Subterráneo del Terror™

Estos idiotassss no saben lo que les espera, porque yo, el Comandante Cobra™, he obtenido lo necesario para mi plan de destrucción masiva… ¡Una copia de Defcon! ¡Bwahahahahahaha!

Vengo observando esssste juego desde hace un tiempo, sussss desarrolladores ya habían ideado otras geniales ideas para conquistar el mundo como Uplink, o el inservible para este fin [NdE.: pero fantástico] Darwinia.

Pero Defcon essss otra cosa. Ya desde el principio nos propone sssentarnos cómodamente en nuestro búnker subterráneo mientrassss planeamos cómo lanzar decenas de misilessss nucleares sobre el mundo.



Defcon es un simple y muy entretenido juego de estrategia orientado al multiplayer, el cual nossss pone a destruir el mundo, mi pasatiempo favorito.

EL BRIEFING DEL TERROR™

Ahora, inútilessss, escuchen mi mássss reciente plan. Nos uniremosss a una partida por internet, gracias al metaserver del juego. Desplegaremossss nuestras tropas durante Defcon 5 y 4. Una vez llegado a defcon 3, lanzaremossss nuestros Jets Cobra™ a hacer reconocimiento mientras nuestros Barcos Cobra™ sssse enfrentan en combate naval con los del enemigo. Para Defcon 2 ya deberemos tener localizados la mayoría de los sss-silos enemigos y nuestros Submarinos Cobra™ posicionadossss. Una vez llegado Defcon 1, lanzaremos nuestra ofensiva: nuestros Bobarderos Cobra™ irán primero generando, además, una distracción. Essss ahí cuando lanzaremos el ataque desde nuestrossss Submarinos Cobra™. Cuando las defensas enemigas estén neutralizadas será hora de lanzar la ofensiva mayor y destruir de una vez por todas a esos apestosossss GI Joe. ¡Bwahahahahahaha!

Ahora, para ustedes sssssoldados idiotas que seguramente no entendieron mi genial y malvado plan les explicaré. El juego sssse maneja por etapas, cada una indicada por el nivel de Defcon (Defense Condition). Cada Defcon nosss permite realizar algunas acciones y nos impide realizar otras. Essss así como no podremos lanzar ninguna Nuke hasta que se llegue a Defcon 1. Esto essss particularmente práctico para evitar que esos apestosossss GI Joe -o simplemente el que presione las teclas más rapidamente- ganen. Defcon es un juego de planeamiento.

• Barcos Cobra™ ¡Ataquen! •



• ¡Mueran malditos GI Joe! •

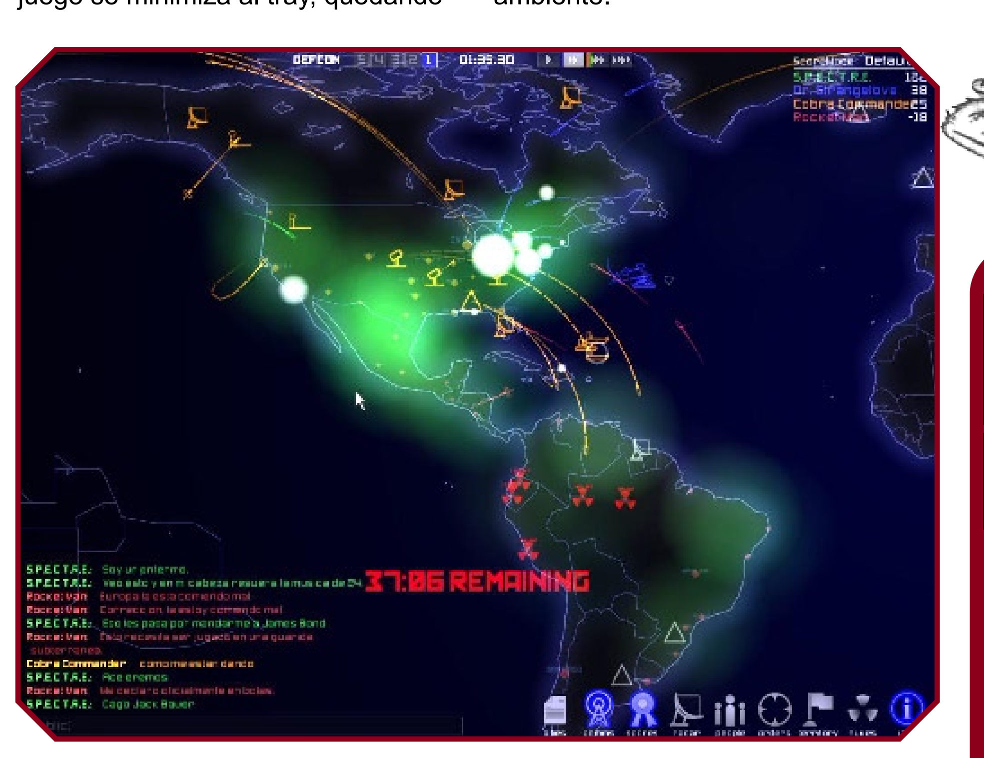
Incluso podemos engañar gente para aliarse a nosotros para traicionarla a último momento cuando ya no puede dañarnos y ya no nos es útil a nuestros malévolos propósitossss.

Y ssssi esto no es suficiente, podemos cambiar los modos de juego según deseemos. Podremos jugar un modo a toda velocidad, otro en el que la diplomacia es lo más importante, empezando todos en la misma alianza viendo quién es el primero en traicionar al resto.

Incluso hay un modo que dura aproximadamente 6 hs y que se puede jugar desde la oficina, siendo que al presionar dos veces la tecla ESC el juego se minimiza al tray, quedando disimulado y advirtiéndonos de cualquier evento relevante. Esto es útil para engañar a los jefes. Y como soy el Cobra Commander™, apruebo todo acto de engaño y fraude.

EL LABORATORIO DEL TERROR™

Visualmente el juego me recuerda mucho a las pantallasss tácticas que teníamosss en el Domo del Terror™ durante los ochenta. Gráficosss vectoriales y colores básicosss con la información descrita claramente. Pero essso no quiere decir que ssse vea mal. Losss efectos essstán muy bien logradosss y generan un excelente ambiente.



La música, ssssí, la música es excelente. La músssica ambiental sssuena como miles de almas sssufriendo mientrasss lanzamos misiles nucleares totalmente indiferentes a las personassss que mueren. La indiferencia, la angustia y el ssssufrimiento están perfectamente representadossss en toda la excelente banda sssssonora.

El sssonido no ssse queda atrásss. No hay muchos efectosss.

CONCLUSIONES... DEL TERROR™

Sssi quieren destruir al mundo no hay mejor juego que Defcon. Usar nukessss no tendrá la delicadeza de una serpiente robótica gigante que tira gassss por la boca e hipnotiza a la gente con su mirada pero essss efectivo y muy divertido, mássss cuando podemossss destruir a esosss apestosos GI Joe una y otra vez. ¡Cobra, prepárense para atacar! ¡NO, IDIOTAS! Essstoy rodeado de idiotassss. ¡Esto es todo culpa de ese idiota de Destro! Corten esta transmisión y prepárense para evacuar el Búnker. Cobra, ¡RETIRADA!



+ Gráficos, ambientación, música, la diplomacia, los modos de juego, el multiplayer, requerimientos bajos, prácticamente todo.

– El singleplayer no es más que un skirmish contra la máquina, algunos bugs menores.

Un juego de destrucción masiva donde todos mueren



CLÁSICO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.2 Ghz o Sempron 2600+, Placa de video de 64Mb, 512Mb de RAM, 2 GB de espacio en disco rigido.

Desarrollador: GSC Game | Distribuidor: GSC World Publishing | Soporte Multiplayer: 8 jugadores LAN / Internet

Heroes of Annihilated Empires

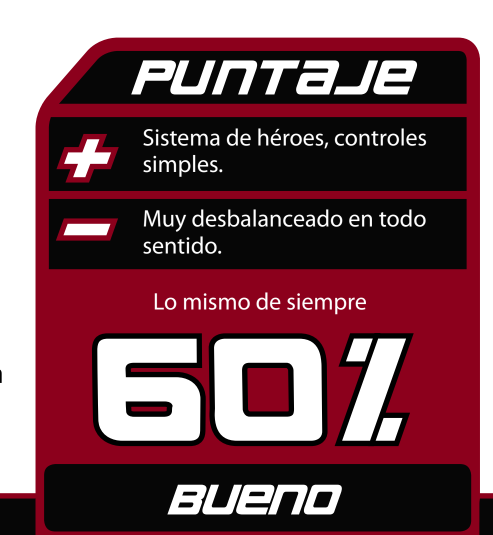
POR Gonzalo Lemme

REPETIDÍSIMO TÍTULO

La falta de ideas genera títulos repetidos como consecuencia casi obvia; ya es hasta molesto conseguir unos de estos RTS donde la base del juego parece un WarCraft 3 cualquiera. Empezemos… De comienzo el juego parece apuntar alto, buenos videos y la historia se desarrolla en modo campaña atractivo y entre niveles, un comic con buenos dibujos. El problema radica cuando, a partir de la tercera misión, tenemos las misiones de construcción.

CONSTRUYENDO

Construir y armar un ejército en Heroes of Annihilated Empires es casi tan divertido como chupar un clavo. Construir un edificio importante -como un edificio para mejora de todos los edificios, paredes, torres, etc- tarda menos que poner cinco bloques en una pared. Otro detallito interesante es que cualquier misión de los elfos se puede ganar de una misma forma: Sacar 200 arqueros mejorarlos al tope y tener tu héroe en un nivel y con un equipamiento razonable.



Los recursos de fácil obtención son cuatro: comida, madera, hierro y cristales. En estos hay un orden de prioridad por clase. Para los elfos la madera y la comida son esenciales para el ejército, aunque los cristales son fundamentales para el desarrollo tecnológico. Sin embargo, y comparando con sistemas económicos como el de Warcraft III o Age of Empires II o III, el de Heroes of Annihilated Empires es totalmente rústico y primitivo.

SISTEMA DE HÉROES

Lo único que me motivó a seguir fue el sistema de Héroes. Nuestro héroe sube de nivel bastante rápido, con tres o cuatros misiones es simple llegar a nivel 42 o más, pero cada nivel nos otorga una modificación de atributos, ya sea movernos un porcentaje más rápido o daño +2 y así. Además cada misión tiene enemigos fuertes ocultos que nos arrojaran diferentes ítems que siempre nos dan aumento y disminución de algunos atributos - es decir, que todos los ítems nos benefician y perjudican al mismo tiempo.

Como siempre, guardo unas líneas para hablar de la ambientación, y debo decir que aunque humilde, es buena. Las narraciones y la música en general son buenas, y cambia correctamente cuando estamos en batalla. Sin embargo, los sonidos de los enemigos son malos y dejan mucho que desear.

PUNTAJE

+ Sistema de héroes, controles simples.
- Muy desbalanceado en todo sentido.

Lo mismo de siempre

60%

BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Pentium® 4 1.8 GHz o equivalente AMD, 256 MB RAM, DirectX 9c; tarjeta de video de 128 MB, placa de sonido, 5 GB de espacio libre en el disco rígido.

Desarrollador: Sunflowers / SEK Ost | Distribuidor: Aspyr | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores en LAN o Internet

Paraworld

POR Walter Chacón

WARCRAFT CONOCE JURASSIC PARK

Llegué al punto de mi vida en el que me pudrí de los RTSs. Jugué mucho Warcraft III últimamente; hace un par de meses Act of War; tuve un hermoso momento con Warhammer 40K; también el trágico caso de Rise & Fall; y ahora esto. No quiero decir que Paraworld es malo, todo lo contrario, pero con los anteriores títulos expuestos me surgió la siguiente pregunta luego de jugar un par de horas: ¿Qué hay de diferente? Cambio oro por comida, dejo la madera y agregamos piedra de yapa. Saco los elfos, los orcos y los muertos vivos para separar a los humanos en tres clanes distintos. En vez de poner bestias kodos o hipogrifos como criaturas de soporte, lleno todo de dinosaurios. Agrego héroes, experiencia y gualá: tenemos el típico RTS de recolección de recursos para crear un ejército gigantesco pero ambientado en un mundo alterno. Es agradable, pero no es nada que no hayamos visto.

¡HISTORIA A MARZO!

El motivo de nuestras aventuras en el singleplayer llegó a mi top five de las historias más ridículas de juegos de PC. Resulta que tres científicos hacen unos descubrimientos sin ningún tipo de conexión y por ende deducen que existe un mundo en alguna realidad alterna. Se lo comentan al señor "yo les doy plata si quiero" que no sólo no los saca rajando por locos, sino que muestra interés y les presenta una señorita para que los lleve a un campamento de entrenamiento. En el avión se suben a una caja muy grande (los paracaídas son inseguros… Sí, claro), que luego es lanzada a un agujero entre todas las nubes y caen de repente en una isla de un mundo desconocido que tiene un parque llamado Prehistoric Park. Cuando pensamos que la cosa no se puede poner más estúpida, los personajes principales sacan dos machetes, un arco y un látigo y mágicamente son mejores peleando que un T-Rex con dolor de muelas. La trama da un giro interesante (¿?) en el primer nivel cuando a la guía le dan la orden de matarnos, pero en realidad nos trata de sacar en barco. Lamentablemente una tormenta hace que todos se separen y a partir de ahí tienen que buscar la forma de volver al mundo real haciendo increíble cantidad de descubrimientos estúpidos y cumpliendo los pedidos de todos los idiotas que se crucen en el camino. En serio, tener que liberar la ciudad para hablar con el dueño del templo es una cosa, pero ¿por qué tengo que hacer un viaje peligrosísimo, teniendo las tres horas más embolantes del mes en un puto mapa, para ir a buscar a los aldeanos secuestrados? Que los vaya a rescatar el emperador, son sus sirvientes al fin y al cabo.

Las misiones tienen objetivos principales y unas cuantas subquests, que nos darán algún premio además de una cierta cantidad de puntos para comprar unidades antes de empezar la siguiente misión, cosa conveniente para ahorrar tiempo en la creación de un ejército. Los mapas son muy largos y aburridos, sin muchas cosas interesantes o que presenten variedad. Por lo menos muestran a todas las unidades y quedan claros todos los aspectos del juego.







NECESITO UN VEHÍCULO RÁPIDO. UN… CADILLAC

Hay tres civilizaciones para elegir: Norseman, Dustriders y Dragon Clan. Los primeros obviamente son los que cuentan con unidades y dinosaurios pesados, que tendremos que bajar con mucha fuerza y huevo. Los Dustriders son los que tienen la mayor variedad de Dinosaurios, contando entre sus filas con brachiosaurios que pueden llevar varias tropas en sus lomos o allosaurus que pueden tirar a la infantería con su cola y comérselos con una animación espectacular. Una ventaja particular que tienen los Dustriders es que sus bases son dinosaurios que arrastran una carpa, por lo que podemos acercarla al lugar que más cerca le quede a los aldeanos para acelerar la producción. Finalmente, los chinos cuentan con la pólvora y tienen los mejores avances tecnológicos. Es bastante loco cuando vemos por primera vez un terrible bicho con un cañón y dos Gaitlings en su lomo (seismosaurus titan), ni hablar de cuando lo derribamos.

¿CÓMO QUE NO PUEDO HACER MÁS TIRANOSAURIOS?

Por loco que parezca, aparte del límite de población impuesto por la cantidad de casas, tenemos un límite a los recursos, teniendo que construir aserraderos o almacenes para incrementar el tope máximo. Pero hay un tercer límite que es bastante jodón y es para el nivel de la unidad. El tema es así: cada unidad tiene un rango y sólo podemos tener una cantidad de unidades con ese rango, aunque pueden ser promovidas con calaveras que ganamos matando cualquier enemigo. Hay seis niveles de unidades y mientras mayor el nivel, mejor las habilidades y menor la cantidad que podemos tener de la misma. El daño y la vida varían mucho con el nivel. Con los héroes se nota más por sus distintos beneficios, como auras o habilidades especiales. Hay nueve en total y podremos comprar a todos sin importar qué civilización utilicemos, lo que no es bastante común.

MOTOR SOBRE LOMO

No sé si es por la cantidad de títulos que tienen un pésimo desempeño en mi máquina, pero Paraworld tiene un motor bien pulido, a excepción de unas pausas de unos diez segundos al principio de cada nivel. Los dinosaurios son muy distinguibles y presentan muchos detalles interesantes, lástima que el nivel de zoom no nos permite ver todos los aspectos. Si bien hay una que otra cosita loca, como que los brachiosaurios caminan con los ojos cerrados -o peor aún, sin ojos-, todo luce excelente sin intentar llegar al fotorrealismo. Las sombras de las unidades no es lo que se dice perfecta, pero hace un muy buen intento, además de que vemos cómo va cambiando su posición a medida que pasa el tiempo en el escenario. El agua es un caso extraño, por momentos se ve hermoso y en otros parece plastilina. Sigo sin ubicar bien en qué casos sucede.

El aspecto sonoro recibe un regular menos. Por empezar las voces tienen una actuación horrible, tanto en las escenas animadas de las misiones como las tropas de cualquier ejército. También hay muchos ruidos molestos, sobre todo al mandar a los aldeanos a recolectar recursos. Por lo menos la música de fondo acompaña bien las situaciones.

ASÍ QUE… ¿QUÉ?

Paraworld es un muy buen RTS pero que no cuenta con suficientes novedades como para sobresalir de este género cada vez más explotado. Si buscan variedad, sigan de largo y prueben cosas como Company of Heroes (analizado en el número anterior) o la nueva expansión de Warhammer (revisada este mes). Para el que hace mucho no prueba algo y está desesperado, puede agarrarlo tranquilo, aunque dejando su cerebro de lado, no creo que soporten la historia.

Aaaahhh, at last. You are surely someone who recognizes a sensational offer. May I present myself: Larry,

• ¿De Vito? ¿Qué hacés acá? •

PUNTAJE



Los bichos gigantes patean tremendos culos; los detalles; motor bastante pulido



¡EL SINGLEPLAYER! Las voces; no tiene muchas novedades, aunque sigue siendo bueno

RTS, dinosaurios, get the idea?



74%

MUY BUENO

requerimientos mínimos — Ficha técnica
Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb con soporte para Hardware T&L – 256Mb de RAM - 500 MB de espacio en disco rígido.
Desarrollador: Cendyne | Distribuidor: Valusoft | Soporte Multiplayer: No posee

Prison Tycoon 2

POR Martín Petersen Frers

PEOR QUE LA PENA DE MUERTE

Las horas se hacen eternas, mi mente pide a gritos que termine esta tortura. Mi cuerpo se tornó pesado, el cansancio es inmensurable.
El juez tiene razón, soy culpable de atrocidades; un año sin escribir nada es fundamento válido para juzgarme. Pero la condena... La condena máxima no es ir al infierno, es algo peor, es vivir en carne propia lo que los Lemmings sienten cuando un sádico jugador los dirige a su muerte. Dios se apiade de mi alma, porque fui condenado a analizar este juego.



"Las puertas a la perdición"

Cuando llego a mi destino, encuentro que no hay prisión, sólo un terreno baldío, sin alambrado siquiera. Le pregunto a mi verdugo qué es lo que tengo que hacer, la respuesta me sorprendió: yo no soy el preso, soy el que construye y administra la prisión. Mi cara ya no es de tristeza, una sonrisa la cubre de oreja a oreja. El verdugo se ríe de manera malévola y lo miro con cara de "¿Qué carajo?". Me da un papel con instrucciones básicas y me propone una apuesta.

"La ruleta rusa es muy sana en comparación"

El encapuchado me dijo que si conseguía alojar seis presos me iba a llevar un premio, conocido como modo challenge o, si no, podía jugármelas por mi cuenta, sin objetivo claro ni recompensa más que el propio esfuerzo, bendito free play. Guapo es el que no huye, y acepté el desafío. El siniestro personaje rió otra vez y se fue por donde me trajo. Me dispongo a comenzar, pero no puedo moverme; sólo reiniciar mi PC tres veces pudo permitirme comenzar mi nueva tarea.

"Ni una guía T"

Ahora, con ganas renovadas, me dispongo a comenzar, pero... ¿Por dónde? Miro las instrucciones y leo "Poné un alambrado y que te ayude de Montoto". Pongo el alambrado y llamo a Montoto quien aconseja "Metele todo lo del catálogo y algo va a salir". Construyo un pabellón, comedor, casilla de seguridad; todo muy lindo, aunque me parece raro que se congele todo sin razón aparente durante diez segundos.

"Luces, cámara y... zzzzz"

Ya está todo listo para recibir a los internos. Sólo queda esperar, y esperar... Y esperar... Justo cuando me estoy quedando dormido, uno de los guardias me chifla: llegaron tres. Ahora sí, empieza lo bueno... No, no empieza nada. Esperar a que llegue el resto, mientras veo a la ínfima población recorriendo las instalaciones, es deprimente, maldita apuesta. Ya son 56 las manchas en el techo que pude contar, y llegan dos presos más. Ansioso espero el arribo del sexto y último habitante, llegó justo. Ahora puedo despegar la pistola de mi sien. Cierro con llave, prendo fuego la prisión y me voy lejos, muy lejos, para olvidarme de esta terrible experiencia.





Puntaje

+	Se desinstala rápido
–	TODO

Un intento de tycoon

15%

Patetico

requerimientos mínimos — Ficha técnica
Procesador de 1,4 Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Blue Byte/Funatics | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: Internet 6 jugadores

The Settlers II: 10th Anniversary

POR Matías Leder

EL REGRESO

Cómo pasa el tiempo. Uno sigue su vida de juegos probando las cosas que salen, y de golpe te encontrás con algo como esto y decís: mierda, ya hace diez años desde que yo jugaba al Settlers II. Blue byte decidió festejar estos diez años de su juego estrella sacando esta reedición, que si bien muchos pensarán que es un curro, al menos así toda la gente que ni mamado jugaría al Settlers II original por sus gráficos anticuados seguro le va a dar la oportunidad a éste.

Ya llegará el día en que se sepan las leyes

Cuenta la historia que en el imperio romano la vida era demasiado feliz, los hombres vivían en lujos de fiesta en fiesta, adorando siempre a sus mujeres, las cuales eran famosas por ser las más habilidosas en la cocina y en otros aspectos. Pero los dioses, siendo lo que son, no estaban contentos con ver a la gente feliz, por lo que un día todos los romanos se encuentran con que sus mujeres desaparecieron y, para completar el combo, plagas y calamidades comienzan a azotar el imperio. Tras consultar a un vidente, deciden zarpar en la dirección que éste les apunta, pero una tormenta los deja varados en una tierra extraña. Sin embargo, esto no les cambia de opinión. A partir de aquí prosperarán en su búsqueda.
Es el argumento de esperarse en un juego de una década atrás, donde la gente no le daba tanta bola a estas cosas. Sin embargo, me llama la atención el hecho de que la población aumente; en esa época la clonación no existía así que no quiero imaginarme los métodos que usaron para procrear.

UN EJEMPLO A SEGUIR



Siempre se ve a las compañías sacar un clásico en su X aniversario, pero en casi todos los casos o es un juego totalmente diferente con el mismo nombre o es el mismo juego tal cual estaba antes. En este caso se nota el cariño puesto por Blue Byte en mantener el juego original, incluso tras rehacer toda la parte grafica, sonidos y demás de cero. Un aplauso para Blue Byte. Ojalá otros sigan su ejemplo.



Hace diez años

Salía Settlers II, un juego con gráficos simples, sonido simple y un desarrollo que era simple y complicado a la vez, en él controlábamos a unos náufragos romanos que quedaban varados en una extraña isla y a partir de ahí comenzaban a desarrollar su propia civilización. El juego se resumía a administrar el terreno, los edificios y los recursos, dejando que los habitantes hicieran su trabajo felizmente; pero todo estaba tan endiabladamente conectado que con cada minuto que pasaba la complejidad del juego aumentaba al punto de encontrarnos manejando ciudades enormes teniendo que tener en cuenta lo que cada habitante hacía. Es que no era uno de esos RTS donde había tres o cuatro recursos, sino que en Settlers II superaban los treinta, y luego, a partir, de esos se producían diferentes subrecursos, que luego otros edificios usarían para crear el producto final. Así, para hacer pan teníamos que crear granjas, que producirán trigo para llevar a un molino que con él creara harina para darle al panadero que con ésta y agua creaba el pan para alimentar a los mineros, que producían hierro y carbón, que el fundidor usaba para crear metal, que el herrero usaba junto al carbón para crear armas, o el cerrajero usara para crear herramientas. Cada recurso tenía varios usos, por lo que debíamos mantener una línea de producción eficiente y bien organizada, con caminos bien delineados para evitar congestiones. Pero no todo era paz y amor. En este mundo, otras civilizaciones estaban en el medio de nuestro camino y sin intenciones de dejarnos pasar. Esto lleva a guerras, por supuesto. Pero en un juego tan tranquilo como era éste, incluso los combates eran enormemente pacíficos y simples; los terrenos se delimitan con cuarteles, torres y demás edificios militares. Al atacar a un enemigo, enviábamos las unidades de los cuarteles fronterizos a un cuartel enemigo, luego las unidades de cada uno esperaban su turno para pelear uno contra uno también tomándose su turno para lanzar un golpe, que dependiendo de la suerte podía dar en el blanco o ser bloqueado y dependiendo del rango del soldado estaba la cantidad de golpes que podía aguantar. Cuando ya no queden defensores, los atacantes ingresan en el edificio enemigo y lo capturan para nuestro bando, con todo el terreno que este controlaba. El objetivo era avanzar de esta forma hasta llegar a un punto específico del mapa donde había un portal, un barco o algún otro objetivo.

Diez años más tarde

Sale Settlers II: 10th anniversary y, para alguien que jugó al original, es el mismo juego pero con gráficos y sonidos actualizados. Todo se ve muy lindo, la vieja gloria fue recreada usando gráficos en 3D con brillitos y toda la bola ésa; cada edificio, cada unidad, cada pieza del terreno fue recreada a la perfección, y es totalmente reconocible, aún cuando ahora la cámara puede moverse libremente y mirar desde cualquier ángulo. Las animaciones, que en el original eran excelentes, son idénticas aquí, solo que más apreciables al ser en 3D. Vemos a los panaderos salir de la casa con la masa en las manos y ponerla en los hornos; los pescadores con sus cañas sentados en las riberas de ríos y mares; los granjeros sembrando y cosechando, incluso en los caminos, donde los transportadores de mercancías trabajan incansablemente abasteciendo la producción, pero haciendo payasadas si no tienen nada que hacer. También se mejoró el modo multijugador. Donde antes era de



dos personas en la misma PC con pantalla dividida, ahora hasta seis personas por Internet pueden jugar a la vez.

Veni vidi vici

A la hora de jugar tenemos diferentes modos, desde la clásica campaña donde vamos avanzando por niveles enfrentando enemigos cada vez más complicados, hasta el modo libre, donde estamos solos en la isla y el único objetivo es crear una comunidad floreciente. También está el modo simple, donde podemos elegir las condiciones, como cantidad de enemigos, tamaño de la isla y cantidad de recursos disponibles. El juego también incluye un editor que nos deja crear los mapas de cero, o incluso cargar los viejos mapas del Settlers II original y modificarlos a gusto. Entre los pocos cambios en esta versión, se nota que ahora al demoler un edificio podemos recuperar parte de los recursos, los edificios militares se pueden ampliar (esto evita estancamientos en las fronteras) y los informes ahora aparecen en una pantalla más cómoda que la antigua casilla de correos del juego.

Settlers II: 10th anniversary es la clásica edición aniversario de un clásico, pero a diferencia de otras compañías que se limitan a sacarlo como estaba, Blue byte se tomó el trabajo de rehacerlo totalmente con la tecnología actual, pero conservando el juego tal cual estaba, y un clásico de antes bien puede ser un clásico de hoy como quedó demostrado aquí. Este nuevo Settlers II es igual de adictivo y entretenido que el original, totalmente recomendable si no jugaste el original y hoy en día no lo harías por sus gráficos (lo cual me parece estúpido, pero bueh...). Por otro lado, si jugaste el original y tenés ganas de jugarlo de nuevo, este juego no te deja insatisfecho, aunque sería una pérdida de plata si todavía tenés el otro.




Es idéntico al original, en lo que a juego se refiere


Es idéntico al original, si te aburriste del otro, éste es igual.

El regreso bien hecho de un grande.

89%

EXCELENTE

Ficha técnica

requerimientos minimos: Pentium IV 1.6 GHz o Sempron 2800+ (equivalente) – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: 4HEAD Studios | Distribuidor: Aspyr Media | Soporte Multiplayer: Si

THE GUILD II

POR Gonzalo Lemme

INTERESANTE SUMA DE DOS GENEROS

The Guild II es un hibrido extraño, al que le resistí un buen rato, aunque jugado correctamente y habiendo concretado su perfecto tutorial, llegué hasta enviciarme con este juego. Es RPG porque nuestro personaje sube de nivel y adquiere habilidades únicas. Es RTS porque además debemos expandir y conquistar estratégicamente mercados y posiciones políticas.

SISTEMA DE NIVELES

The Guild II presenta un sistema de niveles simple y dinámico. Subir de nivel implica conseguir experiencia que se obtiene de diferentes maneras. Entre las más simples se encuentran conseguir un aliado para destruir a un competidor, conseguir una novia, casarse, tener hijos, crecer en cuanto a dinastía, crecer políticamente o criminalmente.

Cada nivel nos da más oportunidades de crecimiento para nuestros inmuebles. Ser nivel 1 significa que tenemos posibilidades limitadas de crecimiento de mercado. Podemos tener una forja (Smithy), granjas, molinos, talleres de madera, minas de carbón. Al subir los niveles podemos crear espadas poderosas, criar animales, minas de oro y piedras preciosas. Cada nivel, además, nos da la posibilidad de ampliar u obtener una habilidad especial, ya sea, cargar más elementos, mejorar los precios, sabiduría, etc. Como todo RPG -y éste no es la excepción- debemos mejorarle los atributos, tales como la constitución, fuerza, habilidades con las herramientas y demás.

POLÍTICA, SOBORNOS, AMENAZAS Y OTROS TANTOS MALES DEL PASADO… O NO.

Al ver los sistemas de política empleados en este título, es común ver lo que pasa ahora. Para avanzar políticamente, lo primero a conseguir es un título nobiliario, ya que empezamos el juego como un común y debemos ascender pasando por ciudadano, hasta Noble. Una vez que tenemos nuestro primer título, podemos tratar de conseguir un puesto político. Conseguir uno de estos es casi siempre imposible, dado que los que te votan o votarían son y serán competencia de mercados. Lo más difícil es aliarte económicamente a algún representante del sistema político. Lo más fácil… Sobornos. Comprar los votos en Guild II es una de las vías más fáciles para llegar a lo más alto políticamente, aunque puede fallar, siempre hay un Plan B. Las amenazas son temas comunes. Podés atacar a la familia del que te niegue el soborno o simplemente (y siempre y cuando la tengamos) amenazar con evidencia de crímenes cometidos por ellos.

Al ascender políticamente nos da las obligaciones de votar gente para nuevos puestos, el control de los mercados (en puestos más altos) y para nuestros inmuebles, mejoras de todo tipo. Uno de los mejores puestos a obtener es el de control de la milicia de la ciudad, esto nos permite ubicar estratégicamente los guardias de la ciudad en nuestras rutas comerciales.





Y SI LA VIDA POLÍTICA ES SUCIA…

Al sentirnos excluidos por la sociedad, o simplemente por querer aterrorizar un pueblo, la vida criminal es la que nos conviene. Aquí, como en la política, también hay jerarquías, ya sea manejar tu pequeña banda de ladrones, a comandar todas las bandas de ladrones. Este atractivo modo no es recomendable para los que recién empiezan, porque en todo momento recibimos ataques y si no mantenemos una buena economía, perder nos va a tomar medio minuto.

Sin embargo, el objetivo principal del juego es formar una Dinastía. Si sos un político honesto o corrupto, un criminal con fines negativos para la sociedad o un Robin Hood, poco preocupa. Lo que le interesa al jugador es dejar un legado familiar y una gran dinastía. Casarse y tener hijos es la forma más fácil de ampliar este objetivo, que es como un gran árbol familiar. Sin embargo, poseer un gran ejército de esbirros, o una legión de trabajadores permite un rápido crecimiento de este modo. Lo interesante de esto es generar un renombre, y que tus hijos o pertenecientes a esta dinastía obtengan beneficios rápidamente por ser de renombre. Los puestos políticos bajos se obtienen rápido si eres un gran político.

MANEJOS DEL MERCADO



Para un correcto manejo del mercado, debemos tener siempre la iniciativa. El juego usa el típico método de oferta y demanda; entonces, una buena forma de asegurarnos una posición económica es hacer que la demanda suba comprando muchas materias primas para luego venderlas a un precio mucho mayor, debido a que la oferta es única.

Otra de las formas fáciles de llenarse de oro es, como nombramos antes, el vandalismo. Ser dueño de varias Smithy y tener eunucos que roben materias primas da como resultado un 100% de ganancias. Sin embargo, esto podría arruinarte dado que la política de mercados y los guardias los manejarían tus rivales.

ALGUNOS POCOS ASPECTOS NEGATIVOS

Casi todo el juego es genial, aunque corto en su modo de un jugador. Entre sus varios aspectos negativos está el de Multijugador: tener el modo de extinción (eliminar a toda la competencia) casi siempre como objetivo es repetitivo. Una carrera hacia el poder político sería más entretenido (aunque mucho más largo) y nuclearía a todos los sistemas del juego hacia el multijugador.

Otro aspecto realmente negativo es la IA de las dinastías enemigas… Podemos ganar una misión o campaña en media hora, o tardar 15 en la misma misión dado a que te roban constantemente, por más que manejes los guardias de la ciudad. No hay equilibrio medio entre estos dos extremos. Sin embargo, el último es más entretenido que el primero.

PUNTAJE

 La integración total de todos los sistemas del juego

 El modo Multijugador, pocas campañas de un jugador

Un hibrido excelentemente logrado en casi todos sus aspectos.

85%

EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 128Mb con soporte de DirectX 8 – 512Mb de RAM
Desarrollador: Kerberos Productions	Distribuidor: Lighthouse interactive
Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 8 jugadores	

Sword of the Stars

POR Diego Beltrami

ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US

Fecha estelar 27102266. Estos son los viajes de la nave estelar Gaming Factor. Nuestra misión: jugar a todo lo que se nos cruce por el camino y repetir chistes recontra gastados basados en Star Trek y Star Wars en las notas de juegos que tengan que ver con la temática espacial.

INCOMING MESSAGE...

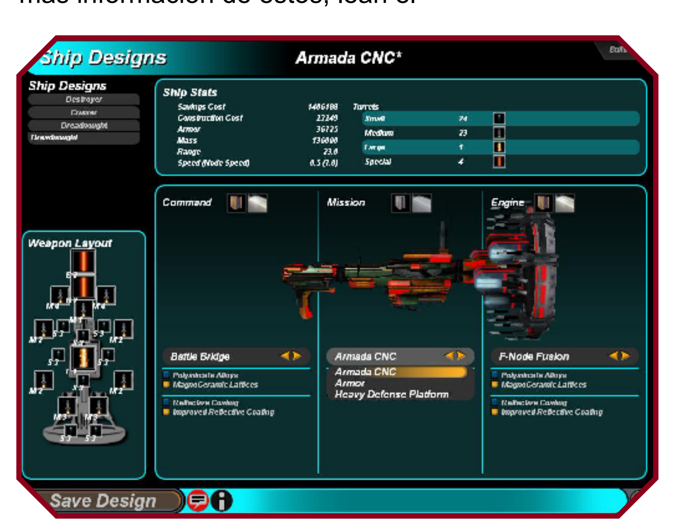
Sword of the Stars es un excelente intento de simplificar la premisa básica de los 4X eliminando todo lo que es innecesario del micromanagment. Mientras que en otros títulos uno puede configurar el nombre de cada uno de los habitantes de los miles de planetas y su correspondiente color de pelo (estoy exagerando a propósito, pero imagino que captan la idea) en Sword of the Stars tendremos lo mínimo para controlar nuestro imperio eficientemente. Esto es muy bueno para los jugadores nuevos al género o para aquellos que se veían abrumados ante la posibilidad de opciones de un 4X regular.
Pero ojo, eso no lo hace un juego fácil ni tampoco un juego simple; tiene su profundidad y su complejidad.
Controlaremos a una de las cuatro facciones disponibles en el juego, los humanos, unidos bajo la bandera del Sol-Force, los Liir, el imperio Tarka y los insectos de la Hiver (para más información de estos, lean el hands-on del juego en el número 16). Cada especie tendrá diferencias fundamentales, aunque básicamente todas compartan ciertas tecnologías y características.



• Earth and beyond •

¡PEINEN EL DESIERTO!

El juego se maneja por misiones pre-armadas donde tendremos objetivos a cumplir o simplemente podremos armar un gran skirmish contra la computadora o una partida multiplayer con amiguitos en internet o por LAN. Estas partidas pueden configurarse cómodamente y en gran profundidad.
Las misiones armadas son muy entretenidas y están bien hechas. Muchas de ellas requerirán de toda nuestra pericia para cumplirlas en el tiempo que se nos da.
El skirmish por otro lado jamás se pone aburrido, con la cantidad de posibilidades de configuración además de todas las pequeñas cosas que nos suceden. Por ejemplo, si desarrollan demasiado la tecnología de inteligencia artificial, ésta se revelará y figurará como otro jugador en la partida, para lo cual deberemos derrotar y desarrollar otra tecnología nueva para controlar la IA. También nos atacarán especies misteriosas como seres cuyas naves son como pirámides y que pueden destruir nuestras naves pequeñas de un solo disparo.
La cantidad y lo cuidado de los detalles es lo que hace de éste un gran juego.
Tomemos por ejemplo el árbol tecnológico. En él, todas las tecnologías están dispuestas en una pantalla en 3D que podemos rotar. Muchas tecnologías van cambiando con cada juego nuevo, evitando de esta forma las combinaciones de tecnología que terminan por hacer invencible a una facción. Es un sistema muy cómodo e intuitivo.



Técnicamente el juego es impecable, tanto en los muy buenos gráficos, como en el sonido, las voces -aunque después de un tiempo tienden a volverse molestas, en particular la de los pescados de los Liir-. E incluso es un juego muy pulido, siendo que en horas y horas de juegos ni un bug me ha molestado.

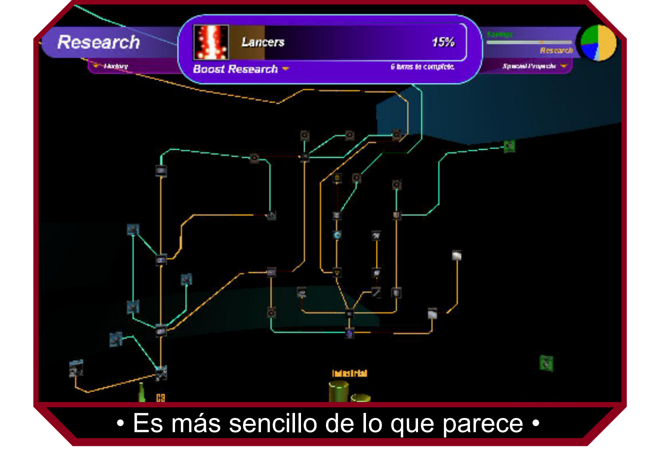

• Mr. Worf. Fire Phasers! •

¡ACTION STATIONS! ¡ACTION STATIONS!

El principal problema que tiene es en el modo de combate. Cuando dos flotas enemigas se encuentran, se produce un combate, que puede ser calculado por la máquina o podemos entrar en control de nuestra flota en un mapa en tiempo real situado en el lugar de encuentro.
El modo de combate en tiempo real es una momia, por ponerlo de forma directa. Siendo que los combates se desarrollan en un tiempo aproximado de cinco minutos de reloj (esto puede ser configurado desde las opciones de la partida) no podremos acelerar ni disminuir la velocidad del tiempo. Es por esto que deberemos esperar a que se termine ese tiempo para salir del modo, a menos claro que tengamos la posibilidad de huir del combate, pero no siempre tendremos esta opción disponible.



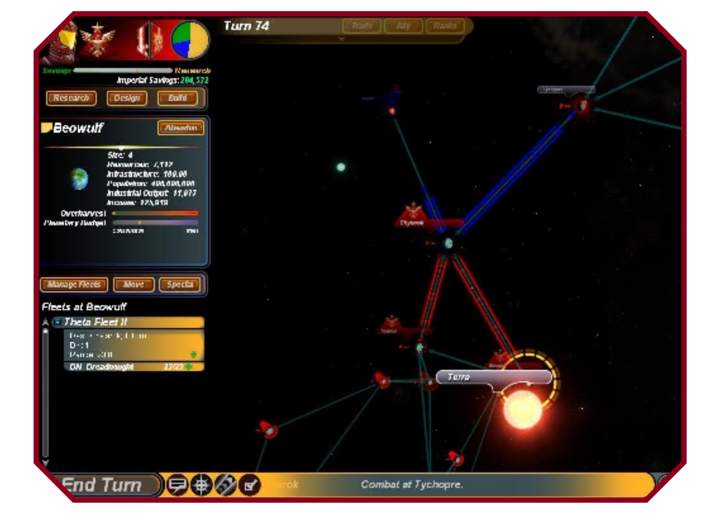
Esta imposibilidad de salir de combate se ve potenciada por el hecho de que no sólo no podemos guardar la partida, sino que tampoco salir del juego. Así es, o terminás el combate o a darle al administrador de tareas. Pero esto es sólo uno de los problemas del modo de combate. El control de nuestra flota es, siendo amable, incómodo. Las naves tienen un retraso hasta aceptar las órdenes, el movimiento es lento, torpe y hasta hay veces que se comportan de forma estúpida. Todo esto hace que se requiera de un maestro Zen para controlar la flota de forma correcta, por lo que, por lo general, terminaremos dejando que nuestra PC se haga cargo de este aspecto del juego.
Lo molesto en este sentido son los combates que no nos dejan otra opción que un control directo, y de esos hay unos cuantos en los cuales hasta es molesto intervenir.



• Es más sencillo de lo que parece •

TELETRANSPÓRTAME SCOTTY

En resumidas cuentas, Sword of the Stars es un excelente juego cuyo único problema es el combate en tiempo real, del cual se puede fácilmente prescindir. Tanto si sos un fanático del género, como si sos un iniciado en él -particularmente este último-, Sword of the Stars es una gran opción a la hora de jugar.



Puntaje

+ Simpleza, detalles, las facciones, la ambientación, la historia de las razas relatada en el manual, cómodo e intuitivo en general.

– El combate en tiempo real es insufrible. Cuando no podemos expandirnos por un puto planeta al que no podemos derrotar.

Un 4X simple y efectivo

80%

excelente

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.6 GHz - Placa de video de 64Mb - 512Mb de RAM – 2.5 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Firefly Studios | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: Internet / LAN hasta 4 jugadores.

Stronghold Legends

POR Roberto Venero

15% creatividad, 85% lo mismo que antes

Fui un acérrimo fan del primer título de la saga. Tenía gráficos que eran aceptables y nos planteaba una jugabilidad que no se había visto demasiado para ese tiempo. Asaltar castillos, defenderlos, construirlos. Más de una batalla se hacía épica. Las cadenas de producción para sustentar la economía estaban muy bien hechas. Después salió la segunda entrega con mejores "brillitos", pero bugueadísimo por todos lados. Injugable.

Ahora salió Stronghold Legends, y debo decir que me mintieron. En las screens que se podía ver era imposible decir que utilizaba el mismo engine (ya bastante viejo) del anterior. La mayoría estaban pre-renderizadas. A lo que voy es, esto no es una secuela. Yo lo llamaría mod del Stronghold 2.

Mismo juego, distintas unidades, mismos problemas.

Lo primero que se nota nuevo es que ahora tenemos tres campañas para jugar, lo que hace el juego bastante largo. La más "fácil" es la del King Arthur. La premisa será conformar de a poco la mesa redonda y defender Camelot (que por cierto es un castillo malísimo y tan pequeño que no entra ni una granja). La que le sigue es la campaña del Hielo, en la que seguiremos al caza-dragones Siegfried con el objetivo de... Cazar dragones. La última es la del mismísimo Vlad Dracul y su estadía en la oscura Transylvania. Las misiones de Stronghold Legends están, claramente, mejor diseñadas que las anteriores. Aunque siempre giran en "Defender/Atacar Castillo" o "Matar/Liberar Tal Personaje", se las arregla para que esto sea divertido. Pero, como en todos los juegos anteriores, la dificultad sigue elevadísima aunque juguemos en la campaña más fácil y en Easy. Está comprobado que empezar con un fuerte pelado, sin casas ni ejércitos y que a los cinco minutos te lleguen las oleadas enemigas es muy, pero muy frustrante. Firefly sigue sin aprender de sus errores.



Los héroes son una inclusión interesante. Todos poseen una habilidad especial que la pueden usar una vez cada tanto. Por ejemplo, Arthur puede llamar media docena de caballeros mágicos para pelear a su lado temporalmente, Merlín tira electricidad, Galahad curará nuestras tropas, Dracul crea hombres-lobos, etc. Las otras unidades nuevas son las mágicas, tales como gigantes, vampiros, dragones, bla, bla, bla. Exceptuando los dragones y la catapulta lanza hombres-lobos que nos permite mandar nuestros bichos dentro del castillo enemigo, las demás son descartables.

Y SIEMPRE me quejo de lo mismo: las unidades caminan como tortugas. Desde el tirador de ballesta hasta el caballero, todos son lentísimos. Y salvo cuando nos dan los objetivos, las otras voces son exactamente iguales que las de Stronghold 2... Por suerte, la música sigue impecable. Pero claro, si es la misma que antes.

Nuevo engine, mejorar el balanceo de unidades, más realismo, nuevas voces, que la dificultad Medium sea Medium y no Ultra Hard, todo eso, y más, es lo que le falta a la franquicia para ser un clásico. Esto es un mod, a mí no me jodan. Pilas Firefly, la próxima hagan un juego de cero, no reciclen, les va a ir mejor.

Puntaje

+ Música; algunas misiones interesantes; héroes

– Voces; dificultad; lentitud y pobre balance de unidades; IA muy predecible; mismos problemas que el anterior, bah

n Mod de Stronghold 2 vendido como juego aparte

54%

regular

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1,3 GHz - 512 MB de RAM - Placa de video de 64 MB - 2,5 GB de espacio en el disco rígido

Desarrollador: SimBin Development Team | Distribuidor: Atari | Soporte Multiplayer: Internet y LAN. 28 personas.

GTR 2

POR Manuel Cajide Maidana

No es un juego...

Cualquier gamer amante de los fierros al menos una vez quiso conseguir un equipo de volante con pedalera para su computadora. Algunos hicimos el esfuerzo, ahorramos durante un largo rato y nos divertimos como niños el 26 de Diciembre. Pero luego de pasar unos meses, nos encontramos con un pequeño problema: todos esos juegos a los que estábamos acostumbrados jugar con teclado -o gamepad- son imposibles -o aburridísimos- de maniobrar con un volante. Este juego es exactamente al revés, aunque se lo puede jugar con mouse y teclado, no apreciaremos ni una décima de su verdadero potencial.



Creando el simulador definitivo

Si queremos sacarle todo el jugo a nuestro volante vamos a necesitar, para empezar, que el juego haga uso de la analogía del giro del volante y los pedales para no estar siempre con el acelerador afondo y a los volantazos. Pero con eso no alcanza; si queremos tener la verdadera sensación de estar controlando uno de los más poderosos vehículos del planeta, el juego debe reaccionar como tal. Una lucha constante entre el hombre y la maquina por mantener las altas velocidades y no perder el control. No es fácil, hay que tener en cuenta una innumerable cantidad de detalles y factores que modifican su manejo. Ya sean la lluvia, el desgaste de las ruedas, la potencia del motor, tipo de tracción y un etcétera largo, pero que cualquier amante de la simulación sabe distinguir y apreciar.

¿Y que tenemos?

GTR2 no ha cambiado mucho de su versión anterior... Lo que lo convierte en no menos que el mejor simulador de carreras hasta la fecha. Sigue de cerca el campeonato mundial de FIA GT 2005-2006 con casi todos sus coches y circuitos, todos ellos licenciados. Incluye 25 de los más prestigiosos y exóticos automóviles como Lotus Elise, Lamborghini Murcielago, Ferrari Modena y Porsche 911, todos modificados para carreras profesionales. Entre las versiones 2005-2006, chiches y flautas, los venden como 144 vehículos distintos. Lo mismo pasa con las pistas, si bien hay 34 diferentes en total, hay muchas que están repetidas porque son variaciones de la misma, caminos alternativos, etc. de 15 principales. Pero confíen en mi palabra cuando les digo que ese número de vehículos y pistas son más que suficientes para largas horas de entretenimientos.

Si bien los modos de juego no han cambiado demasiado y tampoco son muy innovadores, como estamos frente a un simulador, no hay quejas. Hay sesiones de práctica contra el reloj, fines de semana individuales o campeonatos completos fieles a los años 2005 y 2006, junto con un montón de competiciones ficticias con gran variedad de dificultades. Uno de los nuevos modos de juego son las carreras de 24 hs. Si se tiene la paciencia suficiente, se puede notar cómo el desgaste de las ruedas nos va a ir haciendo perder agarre; además, al apreciar el cambio de luz y factores climáticos en tiempo real,

vamos a estar tan inmersos que si tienen otras obligaciones es mejor que consigan un despertador. De todas formas, para hacerlas más potables, se puede acelerar el tiempo, guardar a media carrera o incluso delegar la conducción a una IA y nosotros encargarnos sólo de las estrategias del equipo.



TOCANDO A NUESTRA AMADA

Las estrategias de equipo son básicamente decisiones que se toman tanto en carrera -cargas de combustible, cambio de llantas, etc.-, como antes de salir a la pista. Por su puesto, estoy hablando del tunnig del vehículo, que es uno de los más completos y complejos que vi en mi vida. Los más expertos podrán pasar largas horas jugando a ajustar tuercas, pero sin tanta grasa y mugre de por medio. Pero si sos principiante, no te alarmes que se pueden bajar de Internet muchísimas configuraciones para los distintos vehículos, pistas y climas; y si querés compartir tu creación con el mundo, estarás más que bienvenido de compartir tus secretos y así disfrutar de una comunidad online más amplia y pareja para todos.

COMO DECÍA MI ABUELO...

Si querés llegar a ser alguien, tenés que estudiar. Con un modelo de físicas tan sofisticado, no todos están en condiciones de tomar el volante y largarse a la pista, porque lo más probable es que en la primera curva perdamos el control del coche y terminemos como mosca contra un mosquitero. Así que en esta entrega se incluye una escuela de manejo, que tiene muchas deferencias con la que nos mandaron nuestros padres a los 17. La más importante de todas es que sirve ¡En serio! Hay consejos antes de hacer el intento con lo que se aprenden muchos truquitos que luego usaremos para hacer a nuestros rivales comer el polvo. Es muy completa y aunque las primeras pruebas, que son de aceleración y frenado, pueden resultar un poco simples, siempre se mantienen desafiantes y entretenidas. De todas formas no son obligatorias, pero nadie debería dejar pasar las pistas completas que también están para aprender sección por sección. Además está el incentivo extra de que, al superarlas, se habilitan campeonatos de acuerdo a la dificultad del desafío.

Una vez que nos sentimos listos y queramos algo de competencia (aparte de mi némesis, el tiempo), vamos a descubrir que la IA es poco más que genial. Además se la puede regular no sólo en la habilidad sino también su agresividad, lo cual le da un magnifico -y violento- complemento al juego. Por supuesto, sigue estando disponible el juego online que soporta hasta 28 personas simultaneas. Por suerte lo han optimizado mucho con respecto a la entrega pasada ya que casi no hay presencia de LAG. El único problema es que hay mucha gente que no sabe qué hacer con su tiempo y se dedica a arruinar carreras haciendo uso y abuso del excelente modelo de daños...

INTELIGENTE, DIVERTIDA, CENTRADA Y POR ENCIMA HERMOSA

Los constantes choques contra esos peligros al volante permitieron poder apreciar el magnifico modelo de daños que reacciona de acuerdo al ángulo e intensidad del golpe. Incluso si tenemos -mala- suerte o tratamos al motor como si fuese un panqueque, vamos a ver como este último se prende fuego con todos los shaders y brillitos que más les gusten. Todo anduvo perfecto hasta que uno de estos niñatos me agarró. Sucede que algunos choques de frente a 300 km/h hacen que los vehículos salgan volando por los aires como si fuesen de telgopor, pero mientras manejemos en condiciones normales, todo va a ser un calco de la realidad.

MOTEC I2 INTERPRETER

Les digo que es un simulador ¿A qué punto? Es compatible con el analizador de datos utilizado por la FIA GT. Al igual que la entrega anterior, el juego le da todos los datos necesarios al software, el cual los interpreta como tiempos de vuelta, RPMs, velocidades y un montón de datos más para luego ser analizados y encontrar nuestros puntos fuertes, débiles y tunnear el vehículo hasta el máximo. Eso sí, es una herramienta profesional en todo sentido, y no cualquiera va a estar a la altura de configurarlo. La última versión de este software puede conseguirse gratis de:http://software.motec.com.au/release/



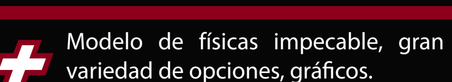
Eso, sumado a los casi perfectos modelos de los coches y las pistas pulidas hasta el más mínimo detalle hacen de este simulador (no me canso de decirlo: ¡SIMULADOR!) una fiesta para nuestros monitores. Incluso los que tengan una computadora último modelo pueden sufrir un poco de arrastre si activan todas las opciones al máximo. Igual no se preocupen si tienen una PC un poco desactualizada, porque se puede ganar una enorme cantidad de FPS bajando la calidad de los gráficos, o incluso cambiando la versión de DirectX que queramos usar (7, 8 o 9). Los efectos de sonido hacen juego con el resto del... No, no es un juego. Y aunque la música ambiente es mediocre, no es nada grave ya que con el precioso rugir de los motores no la vamos a extrañar mucho.

TODO CUERPO QUE SE SUMERGE EN UN LÍQUIDO RECIBE UN EMPUJE DE ABAJO HACIA ARRIBA IGUAL AL PESO DEL VOLUMEN DEL LÍQUIDO DESALOJADO.

Gritó Eureka y salió corriendo desnudo por la calle. Yo no lo hice porque todavía no instale la PC en el baño. La cosa es simple, si son amantes de la simulación de automovilismo y tienen un volante, éste es un título que no pueden dejar pasar. Si encima tienen una PC valuada en varios cientos de dólares, van a poder disfrutarlo a su máxima expresión (aunque no es excluyente).



PUNTAJE



\+ Modelo de físicas impecable, gran variedad de opciones, gráficos.

\- Sólo para profesionales, interfaz confusa, jugarlo sin volante.

Un simulador, con todas las letras

89%

EXCELENTE

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Pentium® 4 1.8 GHz o equivalente AMD, 256 MB RAM, DirectX 9c; tarjeta de video de 128 MB, placa de sonido, 5 GB de espacio libre en el disco rígido.

Desarrollador: IS Games | Distribuidor: Namco | Soporte Multiplayer: Hasta 5 jugadores en LAN o Internet

Mage Knight: Apocalypse

POR Matías Sica

UN BODRIO

Veamos la lista: ¿Cinco razas para elegir? Check, ¿Gráficos bonitos? Check ¿Posibilidad de armar nuestros propios ítems? Check ¿Juego cooperativo? Check ¿Poder customizar el personaje? Check ¿Historia atrapante y entretenida? Me conseguí una de segunda mano, no había de marca ¿Entretenimiento? No hay, dicen que se lo llevó todo Blizzard.



CHE, ES BLIZZARD EN EL TELÉFONO ¿QUÉ LES DIGO?

¿Se acuerdan hace ya algunos años aquella escena de Matrix con el gato? Se las recuerdo entonces, estaban Neo y Trinity (creo) en un edificio, Neo dice ver el mismo gato dos veces y Trinity le contesta que es un Deja Vù, una falla en la Matrix. Acá es lo mismo pero con Blizzard: todo en este juego nos recuerda a Diablo, a Warcraft, e incluso a la versión online del juego, el World of Warcraft, pero mientras los juegos de Blizzard son casi únicos en su capacidad de divertirnos, éste se queda en la copia estética y se olvida de que además de verse bien (y tampoco es para tanto) también tiene que jugarse bien.

ME EQUIVOQUÉ Y ABRÍ EL WORLD OF WARCRAFT

Estéticamente este juego no sólo nos hace acordar a juegos de Blizzard, prácticamente es un juego de Blizzard, desde el diseño casi caricaturesco de los personajes, pasando por las armaduras exageradas, todo, pero todo tiene olor a Warcraft, sobre todo los enanos que no sólo se parecen, son idénticos, los rifles, las proporciones del cuerpo. Al menos no copiaron las voces, aunque por lo malas que son las suyas, no es algo que agradecer.


• Ropa de mujer, se busca •


• Así es como vamos a ver el juego •

CLICK, DIE, CLICK, DIE AND CLICK. YOU WIN!

Sin entrar en el apartado técnico que veremos más adelante, este juego tiene tres problemas: el primero es la horrible inteligencia artificial del juego; el segundo es que no necesitamos hacer ningún esfuerzo para jugarlo por lo fácil que puede ser; y el tercero es lo lineal que es. En cuanto a la inteligencia artificial de los enemigos y de nuestros compañeros, es casi inexistente. En ambos casos se quedan trabados en una esquina o miran para el otro lado mientras los hacen puré o los hacemos puré respectivamente y si bien en el caso de los compañeros el juego es tan fácil que no importa mucho, en el caso de los enemigos esto permite que un título que ya de por sí era facilongo se vuelva un ejercicio de repetición, como si de trotar se tratase.


• La pared se ve tentadora •

La dificultad merece un párrafo aparte. Desde el vamos no hay penalización alguna por morirse, no te bajan los puntos de experiencia ni reaparecen los enemigos ni nada. Te morís, aparecés donde guardaste (que generalmente es cerca de dónde te morís) y volvés para seguirle dando a los enemigos. Esto elimina cualquier necesidad de usar el bocho para poder continuar y terminás ganando por desgaste más que por otra cosa. Lo único que puede llegar a complicarnos un poco el juego es que los jefes van recuperando vida muy lentamente, pero salvando el jefe final (problema que se arregla atrayéndolo cerca de un save point) ni nos vamos a dar cuenta que recuperan vida por lo rápido que podemos volver a ellos una vez muertos. En resumen, el juego se limita a matar, morir, volver al último punto donde guardamos la partida, que generalmente está muy cerca de donde morimos, matar de nuevo, morir y así hasta que podamos pasar el respectivo enemigo grande de turno.

Este juego es tan lineal que la definición de la palabra dice "Jugar al Mage Knight" sin siquiera meternos en los detalles de la historia (no muy interesante por cierto). Avanzar en este título implica primero hablar con el personaje señalado en el mapa -el jefe de la aldea, la hechicera del pueblo, etc.- que nos diga para dónde tenemos que ir a matar a los enemigos de turno, comprar equipo si lo necesitamos y luego dirigirnos al lugar (léase: templo, castillo, cueva) en donde se encuentran los malos (orcos, ogros, espíritus, abogados). "Hablamos con la hechicera que nos dijo que en el templo hay que matar a los orcos" o "Hablamos con el alcalde que nos dijo que en las cuevas hay que matar a los enanos negros". Todo es así, y para cuando te das cuenta que no va a cambiar demasiado, ya ni siquiera escuchás los diálogos, seguís la flechita convenientemente dibujada en el mapa y "click click click."

INEVITABLE APARTADO TÉCNICO

• Enano sospechosamente familiar •

Los gráficos son lindos, pero tampoco son tan lindos para la PC que pide este juego (recomiendan como el sistema ideal algo que podría haber salido de la NASA). No hubo en ningún momento algo que me sorprendiera o que no hubiera visto antes. El sonido es normalito, salvando las voces que son directamente horripilantes. En cuanto a la música, es tan, pero tan buena que no recuerdo ningún tema que valga la pena mencionar en esta nota y ya que estamos si alguien se acuerda de qué iba la historia que me avise porque sinceramente dejó de importarme pasadas las dos horas de juego.

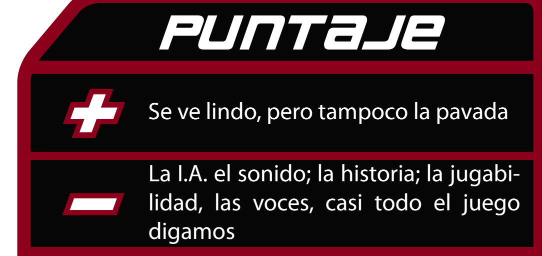
CONCLUSIONES

Si se ve como un juego de Blizzard, pero no se escucha como un juego de Blizzard, no se juega como un juego de Blizzard y no está tan bien armado como un juego de Blizzard, no es un juego de Blizzard. Dentro de poco se vienen unos cuantos RPGs pesados para PC, entre ellos el Neverwinter Nights II que probablemente sea mucho mejor que esta bazofia sin gracia. Excepto que por algún motivo, razón o circunstancia tengas que jugar un RPG -y hayas jugado todos los que existen, varias veces-, mantenete alejado de este juego como si de la peste negra se tratase. Tan malo es que en esta nota se mencionó varias veces a Blizzard y en ninguna ocasión a la compañía que programó el juego, ni siquiera al distribuidor.

Están avisados.



PUNTAJE



Un RPG muy parecido a Diablo



Ficha técnica

requerimientos mínimos

Procesador Pentium 3 1 GHz, placa aceleradora 3D de 32 MB, Memoria: 512mb, 1.2gb de espacio en Disco Rigido

Desarrollador: Fusionsphere Systems | Distribuidor: Deep Silver | Soporte Multiplayer: No posee

SECRET FILES: TUNGUSKA

POR Gonzalo Lemme

UN JUEGO A MEDIO HACER



Al Iniciar Secret Files: Tunguska, creí que por fin había cambiado mi suerte frente a las aventuras gráficas. Y no, como soy un tipo de mala suerte, me tocó este juego que al principio es un título para 90% y se cae minuto a minuto.

LO INTERESANTE ESTÁ POR VENIR... O NO.

Este juego empieza con una historia que promete: un fenómeno extraño ocurre en la región de Tunguska en el año 1908. Una bola de fuego similar a un meteorito estaba por impactar con la tierra y, justo antes de estrellarse, genera un sismo enorme seguido por una pared de fuego eliminando casi toda la región. Por supuesto, los testigos oculares son cenizas y es ahí cuando el padre de la protagonista del juego realiza una investigación. Sus resultados dan que la radiación que quedó en esa región genera crecimientos acelerados anormales y que la fuente de dicha explosión es de origen extraterrestre. Obviamente, varios gobiernos desean este crecimiento anormal con fines militares y prohíben a todo científico a realizar investigaciones en la zona. Vladimir, el padre de la protagonista, decide ir de todas formas y consigue datos más valiosos todavía (que se desconocen hasta el final del juego) y es ahí cuando controlamos a su hija.

Al inicio llegamos a la oficina de Vladimir, vemos que todo está roto y debemos conseguir un contacto con este profesor. Rápidamente nos damos cuenta de que es un secuestro y de que varios testigos cerca del museo, donde trabaja este sujeto, vieron unos espectros sin cara en ropas negras, muy parecidos -casi calcados- a los Nazgul (espectros en El señor de los anillos).

Hasta aquí el juego prometía dos puzzles de importancia, se podrían denominar de dificultad moderada pero…

... LO INTERESANTE NO VINO, Y NO CREO QUE LLEGUE...

Una vez que nuestro personaje se digna a ir en búsqueda de su padre, tarda dos días en darse cuenta de que no estaba ni en su casa destruida, ni en su trabajo en iguales condiciones. Varias circunstancias nos llevan a Rusia y luego a Cuba. Interesante cómo va decayendo la historia -junto a la falta de ideas- y con ello la dificultad de los acertijos.

Otro dato realmente importante es que todos los ítems a revisar pueden ser divisados al apretar una lupa, y en la pantalla se ven varias lupas con todos los objetos revisables. Nuestra protagonista lleva un diario donde anota -automáticamente- pistas y cosas que encuentra, cosa que sería interesante, si no fuera porque estas últimas solucionan nuestros acertijos de manera simple.

Para finalizar, es de importancia destacar que las cinemáticas son realmente buenas y, si no fuera por ellas, el 40% iba a ser un 20%. La ambientación general es pésima, al igual que los gráficos y animaciones de todos los personajes.

PUNTAJE

+ Las cinemáticas; la historia

– Ugh. Los Puzzles, la gráfica y animación de los personajes

La versión rusa de Delta Force pero diez años más tarde.

40%

MALO

Ficha técnica

requerimientos mínimos

Procesador de 500 Mhz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM - 600 Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: A.S.K. Homework | Distribuidor: TopWare Interactive Inc. | Soporte Multiplayer: Hasta 4 jugadores en la misma máquina

DREAM PINBALL 3D

POR Roberto Venero

BEEN THERE, DONE THAT

Los flippers; los sonidos; las luces; la tremenda cantidad de fichitas que gastábamos en nuestra infancia... Todo eso parece ser un recuerdo lejano. Por suerte, hay empresas como A.S.K. que se dedican especialmente a brindarnos esas viejas alegrías directas a nuestra computadora. Cada tanto, sale a la luz un juego de Pinball que intenta ser mejor que el anterior. Esta vez, le toca a Dream Pinball 3D ser analizado.

¡SUPER COMBO!

Menú muy simple y sin mucha realización es lo que vemos al darle doble click a la bolita dorada que tiene por ícono. La sorpresa fue cuando entré a la configuración de video. HDR (High Dinamic Range), Bloom, Reflections y Blurs son sólo algunas de las tantas opciones gráficas que posee este juego. Después de maximizar todo, elegí la primera tabla y, sin duda, los “brillitos” eran un placer a la vista, algo que no se ve todos los días (dentro de lo que es el género Pinball, claro está).

PERO YO NO SOÑÉ CON ESTA CLASE DE PINBALL

Ahora pasemos a lo que realmente nos interesa: las seis tablas que posee.

“Knight Tournament” está centrada en la época medieval. Se escuchan constantemente espadazos, el galopar de los caballos y una música acorde. “Monsters”, con el clásico theme de los muertos vivos, es una de las que más se disfrutan. Desde los sonidos de ultratumba, hasta la estética que posee la tabla, todo realizado a la perfección. “Two Worlds” que, aparte de hacerles chivo gratis al RPG de TopWare que está por salir, es otra de las mejores. “Dino Wars”, “Aquatic” y “Spinning Rotors” son las mediocres restantes, estando esta última ambientada en los policías modernos, con helicópteros, GPS y todo eso.



Las otras dos autoexplican su tema. Aún así, todas, pero todas fallan en algo: El factor diversión. Pasados treinta minutos, empezamos a entrar a ese Dream que tanto prometen. Y es que ninguna tiene sorpresas, algo para desbloquear, nada. También, a través de diversos bonus, las bolas van cambiando de material. Pueden ser de madera, mármol, oro, etc, pero lo único que cambia es un poco la física de ésta.

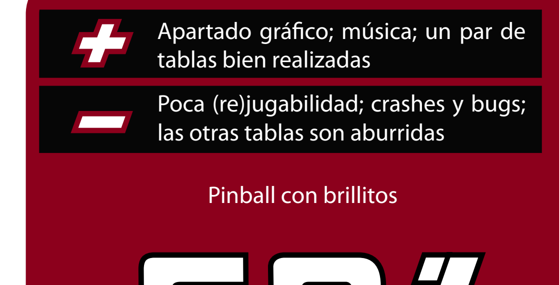
Por otro lado, la banda sonora es impecable. Cada tabla posee su propia música y voces que encajan muy bien.

Y un dato a tener en cuenta: Sufrí varios -y frustrantes- crashes al escritorio en medio de las partidas.

¿Y ENTONCES?

Y... Es para pasar el rato. En fin, un buen juego si viene de arriba, regalado. Pero desembolsar guita en esto, no creo lo valga demasiado.

PUNTAJE



+ Apartado gráfico; música; un par de tablas bien realizadas

– Poca (re)jugabilidad; crashes y bugs; las otras tablas son aburridas

Pinball con brillitos



60%

BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32 Mb con T&L y pixel shaders 1.1 – 256 Mb de RAM - 2 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Volatile / SCi Entertainment Group | Distribuidor: Eidos Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

Reservoir Dogs

POR Walter Chacón

Simulador de secuestros

Al final la película está buena. No me parece ni por asomo la super joya del cine que muchos me dijeron que era, pero la disfruté más que las bazofias de Kill Bill que logran poner a toda la gente en mi contra. Realmente no entiendo que le ven, pero bueno, sobre gustos milanesas. Pensar que fue el juego -que estoy seguro que todos los megafanáticos odian desde lo más profundo de su ser aunque solo lo hayan jugado quince minutos- lo que me hizo ver esta película.



Mr. Book

La historia nos cuenta cómo un grupo de ladrones sin relación entre ellos, terminan dando un golpe en un banco, robando unas gemas de gran valor. Pero la cosa sale mal, uno de los integrantes de la banda es herido, otro muere directamente y todos sospechan entre ellos quien les tendió la trampa. Iremos cambiando entre todos los integrantes (conocidos como mr. Brown, mr. White, mr. Blonde, mr. Orange, Mr Pink) y Nice Guy Eddie (hijo del que organizó el golpe) durante sus escapes, persecuciones o intentos por recuperar cosas importantes. Lo que caracteriza al juego (y a la película, que es un fiel retrato) son dos cosas: la historia se cuenta llendo hacia atrás y adelante en distintos lugares, lo que puede llegar a ser algo confuso en un principio, pero uno después se acostumbra; lo otro es que por fin no manejamos un héroe o un detective encargado de eliminar la mafia solo, y esto se ve aprovechado por las cosas que podemos hacer.

Encima esas diferencias de las personalidades de cada uno. Blonde es el puto amo, ese psicópata torturador hijo de remil… Con las cosas que se muestran en esta película, lo del juego es entendible.

Mr. Hand

Ahora que no tenemos el deber de proteger a los ciudadanos, ¿por qué no aprovecharlos para evitar que nos maten? Si los policías nos apuntan, podemos agarrar a alguien que pasaba por ahí y usarlo como escudo humano. También podemos amenazar con volarle la cabeza al tipo si no tiran sus armas al suelo, reforzando la advertencia con un golpe en la nuca del desafortunado, pero a no excederse con esto que podemos terminar matando al tipo, haciendo que todos se nos tiren encima. Para que se den una idea de lo útil que es amenazar, logré reducir a cuatro S.W.A.T. golpeando a una mujer con un arma SIN munición. Después tomé una de las escopetas tiradas y le exploté el marote a uno que aprovechó un descuido mío para dispararme por la espalda anteriormente. Algo muy importante es que solo se puede acceder a algunas zonas amenazando a alguien, como por ejemplo, a un guardia para que ingrese el código que abre la puerta de seguridad que nos impide llegar a la salida.
El bullet time aparece de una manera diferente a la que todos conocemos: cargaremos una barra a medida que matemos o amenacemos a la gente y al llenarla podremos activar un modo en el que disparamos cuanto queramos en una milésima de segundo (tiempo del juego). Esto es solo efectivo cuando los objetivos están a la vista, ya que apenas podemos movernos.
Sobre la IA, se puede decir que tiene un punto a favor y uno en contra. Por lo bueno, actúan con algo de naturalidad en situaciones donde peligra la vida de civiles, forzando las ganas de disparar al límite y tratando de rodearnos para tener un tiro seguro para desarmarnos. Ok, admito que hay veces que se ponen a tirar granadas sin dirección precisa, pero es algo que no jode mucho. Por otro lado, en los tiroteos tienen una puntería horrible, cosa que compensan con el número. La variedad de buenos no es mucha: poli de supermercado, policías de verdad y equipos S.W.A.T. Lo único que cambia es el arma que usan y la cantidad de golpes que hay que darle a un rehén para que bajen el arma.



¡El humor es tan bueno como en el juego! Tenían razón todos en eso. No son solo las historias, sino como están contadas.

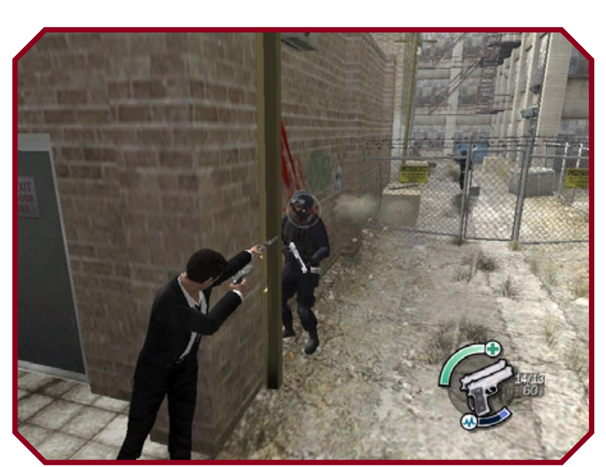
No se me ocurre ningún Mr para meter acá, vi Dark City hace mucho

Hay dos cosas que evitan que el juego caiga en la monotonía. La primera es porque en varias misiones manejaremos por la ciudad un coche que tiene la resistencia de un tanque. La física es lo más Arcade que vi en mi vida, cosa que no me molesta porque si quiero una simulación me voy a jugar Toca 3, aparte de que no crean situaciones injustas como en otros juegos, cosa de crear algo dificultad. Es medio loco chocar por atrás a un camión de policías y que este salga volando explotando, pero contribuye a la diversión. La contra es que el juego es muy corto. En unas siete u ocho horas puede ser completado en dificultad normal y el final cae muy de repente (como en la película). Para tener algo de rejugabilidad podemos destrabar arte conceptual agarrando archivos con huellas dactilares en los niveles o mejor aún, destrabar los 3 finales según nuestra forma de actuar en las misiones: matando a todos, utilizando rehenes para disparar lo menos posible o con el equilibrio justo.

No se me habría ocurrido nunca que esos actores eran los originales. ¿Qué motivos tendrán para no haber participado en el juego? En fin, que pena.

Mr. Wall

Casi todos los personajes principales están cambiados lamentablemente, solo Mr. Blonde (que es el puto amo) es representado por el mismo actor que en la película. Algunos usan todos sus esfuerzos para representar bien a los actores originales pero hay casos en que la elección del nuevo actor fue pésima.
Algunas texturas pueden verse un tanto pobres por culpa de ser conversión de juego de consola, aunque en general no lo notamos. También hay unos cuantos efectos especiales, como el brillo exagerado al salir después de mucho tiempo de oscuridad, o al tener los ojos llorosos a causa de una granada lacrimógena.

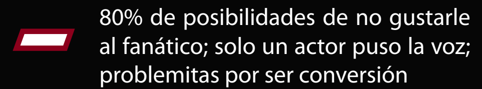


Uno interesante es cuando conducimos con el señor White mientras muere lentamente a causa de un disparo, poco a poco tornándose roja la pantalla, para luego oscurecerse en los segundos finales. En definitiva, el juego se ve bien. Punto. No esperen un fotorrealismo que requiera dos Playstation 3 en SLI para poder jugarse, aunque el motor está tan mal optimizado que con una máquina pulenta aun se arrastra.
Lo que más recursos come son las malditas sombras y la profundidad z, al desactivarlas se consigue una diferencia muy notoria.
Para la música contamos con los temas famosos de los 70s que aparecen en la película Stuck In The Middle With You y Little Green Bag, entre otros. Para mayor ¿realismo? solo se escucha música cuando estamos en el auto o si hay una radio cerca, desgraciadamente hay pocas radios y encima se entrecorta el sonido.

Una pena que a los megafanáticos el juego le parece una bosta, es realmente entretenido. A quienes les gustó la película y no esperan nada del juego, pueden entretenerse. Si nunca en su vida vieron Reservoir Dogs y no son amantes de los brillitos, disfrutarán de unas horitas de diversión con el "simulador de secuestros". 

Puntaje

\+ El humor; amenazar policías con los civiles; la música es buena, aunque se escucha poco; Mr. Blonde



\- 80% de posibilidades de no gustarle al fanático; solo un actor puso la voz; problemitas por ser conversión

Una entretenida adaptación no apta para fans



70%

Muy bueno

FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos: Procesador Intel de 1.5 GHz o equivalente, video GeForce / RADEON 8500, 256 MB de memoria, 1.93 GB de espacio en Disco Rigido

Desarrollador: Ubisoft Montreal | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: No posee

Open Season

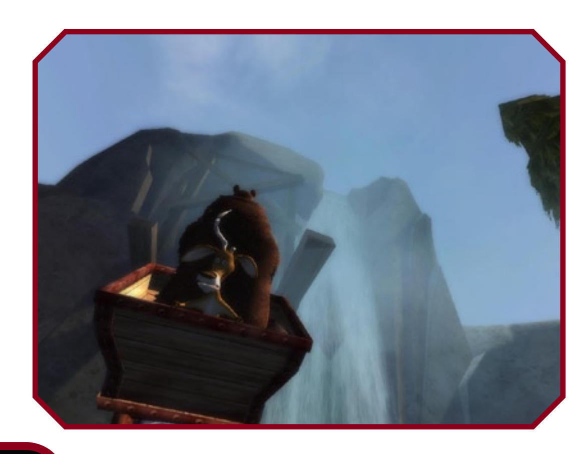
POR Darío Sardella

TEMPORADA DE CAZA DE SPIKES

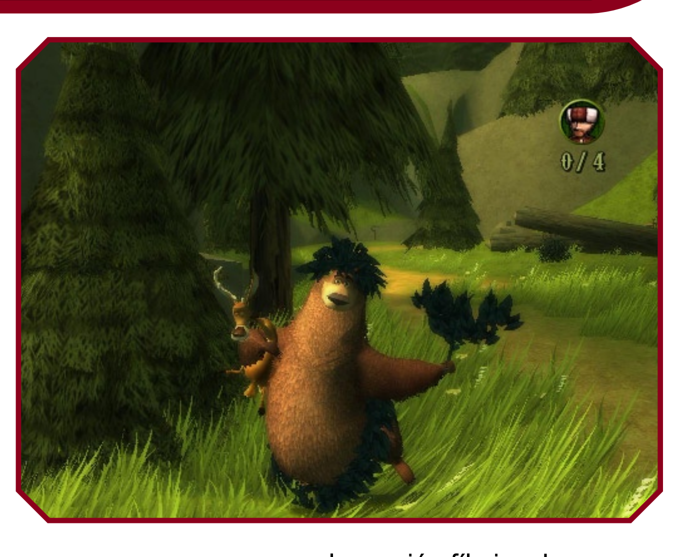
Es temporada de caza, estoy en el bosque, con todo listo. Los animales están allí, preparados a ser cazados. O al menos debería ser así. Extraño. Juraría que esa planta detrás de mí, que dicho sea de paso tiene forma de oso, se acaba de mover. Y ahora que me doy cuenta aquella planta detrás de él con forma de reno loco de un solo cuerno, también. La imaginación debe estar jugándome malas pasaRRRRRRROAAAAAAAA AAAAAAAARRRRRRR.

¿TE LLAMÁS BOOG? ¿QUÉ, ACASO ERES UN OSO DOMÉSTICO?

Ubisoft nos trae, para mi sorpresa, uno de los pocos juegos buenos basados en películas que he visto hasta el día de hoy, sobre todo tomando en cuenta el público al que está apuntado. Basado en la recientemente estrenada película Open Season, de Sony Pictures Animations, tendremos la oportunidad de meternos en la piel de un oso doméstico, Boog, que se ve arrancado de su pacífica vida hogareña a manos de un reno con un solo cuerno, llamado Elliot, y en ocasiones también podremos jugar con él. Ambos, por alguna razón, terminan en medio del bosque, en plena temporada de caza, luego de que Boog rescatara a Elliot de las manos de un cazador llamado Shaw, quien será nuestro némesis a lo largo de nuestra travesía para volver a la comodidad de la civilización.



SOY ELLIOT, Y SÍ, YA SÉ QUE ME VEO BIEN ¡GRACIAS, CHICAS!



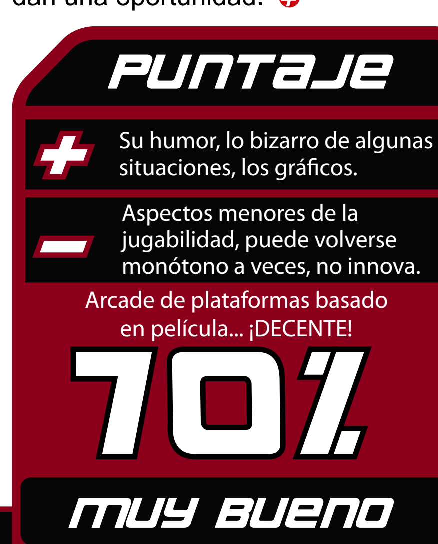
Uno de los aspectos que más agradables me pareció fue el visual. Si bien no es nada del otro mundo, el Unreal Engine 2.0 cumple con su cometido, y la verdad que los gráficos simples y caricaturescos pegan muy bien con el juego dándole el aire naive que caracteriza a la película. Otro punto a destacar son los modelos con un muy buen trabajo, y sus expresiones realmente me sacaron más de una sonrisa en ocasiones.

Ahora, dejando de lado el tema de los gráficos, la jugabilidad, si bien no es innovadora, es más que adecuada para un título de estas características, y muy variada. El sistema de juego consiste en varios niveles que iremos superando, mientras vamos obteniendo puntos al recolectar ítems varios y resolver minijuegos. Con estos puntos podemos ir comprando nuevas habilidades o mejorarles las ya existentes a Boog, con lo cual podremos alcanzar los lugares que antes no y obtener los ítems restantes o algún minijuego secreto de los niveles anteriores, a los que también podemos acceder desde el menú. La única contra en la jugabilidad es el hecho de que uno sólo puede volver a las áreas visitadas mediante el menú, y no recorriendo el mapa del juego; además del excesivo uso de mapas tipo "conduzcamos un carrito de pe a pa esquivando obstáculos", pero es compensado con los mapas de acción y minijuegos.

Otro punto fuerte son las dosis de humor constantes como en la versión fílmica. La gran mayoría de minijuegos y cutscenes están plagados de humor. Podremos agarrar inocentes conejos para lanzarlos a los desprevenidos cazadores que pululen nuestro camino; hacernos pasar por plantas mediante el uso de dos ramitas; agarrar a Elliot y revolearlo para que alcance los lugares que nosotros no; o, qué diablos, buscarle dientes de juguete a un castor, robándoselos al hijo de un cazador.

REDONDEANDO... ELLIOT, NO ERES GRACIOSO.

Es un juego más que recomendable para los pibes y que los mantendrá ocupados un buen tiempo. Quizás a los mayorcitos como yo, al ver que es un juego de plataformas típico, no les atraiga, pero sus dosis de humor y su jugabilidad los va a atrapar si le dan una oportunidad.



PUNTAJE

+ Su humor, lo bizarro de algunas situaciones, los gráficos.

– Aspectos menores de la jugabilidad, puede volverse monótono a veces, no innova.

Arcade de plataformas basado en película... ¡DECENTE!

70%

MUY BUENO

FICHA TÉCNICA

requerimientos mínimos: Procesador de 1.8 Ghz – Placa de video de 128Mb (Radeon(R) 9200 o GeForce(R) FX 5500)– 256Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Radical Games | Distribuidor: Vivendi Games | Soporte Multiplayer: No posee

Scarface: The World Is Yours

POR Matias Leder

SAY HELLO TO MY LITTLE GAME

Tal vez pensado para acompañar la salida del DVD de Scarface digitalmente mejorado (recuerdos a South Park por todas partes) sale Scarface: The World Is Yours. Como todo juego de películas uno lo toma con pinzas, sumémosle que es un juego que sale en consolas también, así que una pinza más. Para colmo dijeron algo de autoaim y, siendo el juego un arcade, son tres pinzas y dos manos.

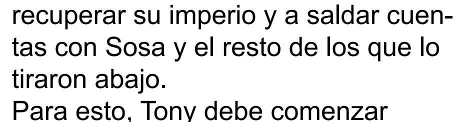


EL ARTE DEL POLVO BLANCO

Inspirado en esa gran película de Al Pacino, tal vez la mejor de todas, Scarface es, básicamente, un clon de GTA. En este juego tomamos las riendas del negocio controlando al mismísimo Tony Montana, tiroteándonos con bandas rivales, traficando la sagrada mercancía y viviendo la divertida vida de un criminal muy peligroso. Lo clásico en este tipo de juegos.

Todo comienza justamente en el final de la película, la cual si no viste, deberías dejar de leer esta Review y alquilarla, verla y después seguir leyendo, porque planeo arruinarte el final. Última advertencia. Ok sigo. A diferencia del final de la película, en el juego Tony esquiva la escupida de plomo por la espalda y escapa de su mansión para permanecer unos tres meses en el exilio. Solo, pobre y muy enojado regresa a Miami a recuperar su imperio y a saldar cuentas con Sosa y el resto de los que lo tiraron abajo.

Para esto, Tony debe comenzar desde cero, traficando en persona y comprando las propiedades que le servirían de frente, mientras recupera sus antiguos contactos al tiempo que conoce otros nuevos.



EL ARTE DE LA VIOLENCIA NECESARIA

Las diferencias con los GTA son pocas pero interesantes. Si bien a primera vista el juego es idéntico, se cambiaron numerosos aspectos que hacen al juego más dinámico. Los tiroteos ahora son más organizados; ya no cargamos armamento indefinidamente, sino que podemos llevar tres armas y contada munición, por lo que hay que economizar y usarlas sabiamente, aunque siempre podemos tomar la de los enemigos muertos. También recibimos bonos por dar en partes especificas del cuerpo: en los brazos los quita habilidad con las armas; en las piernas movilidad; pero también podemos darles en los riñones y -al fin- en las pelotas, y recibir bonus ahí; estos bonos vienen en forma de "bolas"... Junto a nuestra barrita de vida tenemos el -ya mencionado en la preview- medidor de bolas, que al llenarse nos deja entrar en una especie de frenesí, donde la cámara se pone en primera persona y somos prácticamente indestructibles. Así, bajamos muñecos a montones mientras escuchamos los insultos de Tony. El temido sistema de autoaim no existe como tal, sino como una variación que, si bien nos hace el juego más fácil, de alguna forma lo hace más entretenido: al presionar el botón derecho podemos fijar un enemigo y la mira no se aleja mucho de él, al tiempo que la sensibilidad del mouse disminuye considerablemente, si bien esto nos ayuda a matar a ese enemigo nos complica apuntar al resto así que eso balancea un poco la ayuda que da.

EL ARTE DE LA VIOLENCIA NECESARIA EN AUTO

El punto fuerte de todos estos juegos son los vehículos, y en este caso el retoque que hicieron en este aspecto me encantó. Los autos se sienten macizos y pesados, ya no salen volando al chocar, y no podemos ir a 120 y doblar en una moneda. La habilidad para derrapar y controlar el auto ahora juega un papel mucho más grande y las persecuciones llegan a formar escenas increíbles, muy superiores a las de los GTA, ya que con simples toques bien realizados vamos causando accidentes al por mayor y al mirar con la cámara para atrás vemos el despelote que armamos. También podemos disparar desde el auto, con un estilo similar al viejo Mafia podemos sacar los brazos por las ventanas para disparar, aunque Tony no es muy delicado en este tema; él es Tony Fucking Montana, él puede pagar ventanas y parabrisas nuevos, así que dispara a través de ellos como si nada. Al fijar a un enemigo desde el auto podemos soltar el acelerador ya que el juego fija la velocidad a la que estamos y podemos concentrarnos más en disparar, y al atacar a otros autos podemos disparar a diferentes puntos clave, pero también podemos matar a los ocupantes si tenemos la precisión necesaria.







OTROS ARTES SURTIDOS

En el curso de su curro, Tony debe lidiar con numerosos personajes, desde vendedores de merca y prostitutas, hasta gerentes de banco y policías, todo esto mediante un minijuego donde debemos presionar una tecla en el momento justo para que se detenga en determinada parte de una barrita; simple pero complicado hasta que uno le toma la mano. Dependiendo del resultado, diferente será la calidad del chamuyo de Tony. Esto nos puede conseguir desde mejores precios al comprar o vender, hasta zafar de un arresto o evitar peleas innecesarias (no es bueno hacer calentar a una pandilla si estamos en medio de su territorio y desarmados, por ejemplo). Entre otras cosas copadas, podemos comprar diferentes autos, lanchas y demás chiches para nuestra mansión; o contratar personal que oficie de cómplices. Tony no roba autos en la calle, sino que podemos llamar a nuestro conductor para que nos traiga el coche que queramos, con todo y armas en el baúl. Tenemos dos tipos de policía rompiéndonos los quinotos: la normal que se calienta cuando perturbamos la paz publica; y Vice, que nos busca cuando nos pasamos de la raya con las bandas rivales, pero siempre está la posibilidad de sobornarlos para que nos dejen tranquilo.



EL ARTE DE LOS INSULTOS

El sentido del humor de Tony es bastante sombrío, y también su forma de comunicarse. Cuando no esta usando balas usa un vocabulario bastante agresivo, pero muy cómico, típico de un gangster como él. Y podemos tener conversaciones con todo el mundo, nuestros secuaces, la gente en la calle, incluso nuestros enemigos. Tras despachar a alguien podemos hacer que Tony tire algún "Punchline" que nos aumenta el medidor de bolas, así como también intercambiar agravios con algún matón en boliches o cantinas. Pero lo mejor sin duda son los piropos de Tony para las señoritas que pululan por la ciudad, sin duda imperdibles. En este punto se extraña la voz de Al Pacino. La persona que dobla la voz de Tony Montana se le parece bastante de a momentos, pero en otros no, aunque no se puede pedir que sea idéntico tampoco; por otro lado las voces de los secuaces y rivales latinos parece que las grabó Molotov: no sé por el resto de Latinoamérica, pero no creo que digan "chingados" cada cinco palabras.

Y esto es todo, la vendetta personal de Tony lo enfrenta a todos sus rivales en la película, más varios nuevos, mientras recupera todo lo que perdió por consumir más producto del que vendía. Este juego es más que entretenido. Incluso para gente como yo que ya estaba podrido de los GTA, tiene suficientes diferencias para ser más que bueno, y aunque también tiene algunos bugs, no son nada demasiado molesto, así que si quieren balas y velocidad y sobre todo si son fanas de la peli original, este juego les viene bien, casi tan bien como les viene esta revista. 

PUNTAJE

+ Diferencias con GTA, mejoras en el sistema de combate, física en los coches.

− bugs, misiones que se repiten, demasiados palos a los latinos, muchas veces los enemigos se quedan parados sin atacarnos.

El regreso de un Tony Montana más enojado



Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 1.3Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1.17Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: EA Sport | Distribuidor: Electronic Arts | Soporte Multiplayer: 2 en la misma PC, 8 por LAN / Internet

FIFA 07

POR Leandro Días

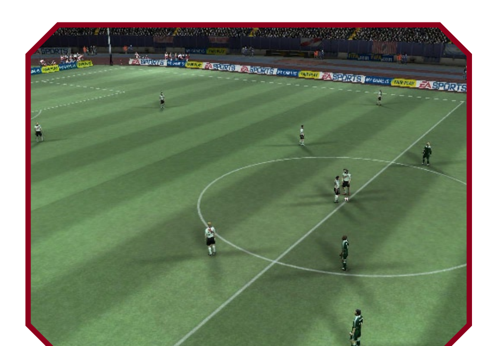
NACIDO PARA SER SEGUNDO

Año tras año la misma historia. Resulta muy complicado analizar la saga FIFA de EA Sports, así como cualquiera de sus franquicias más importantes, debido a que salen nuevas versiones una vez al año con diferencias mínimas con respecto a las anteriores. Como era de esperarse, la edición 2007 de este arcade de fútbol no es la excepción. A esto debemos sumarle que su competencia directa, Pro Evolution Soccer, no sólo tiene cada vez más adeptos sino que con cada entrega se perfecciona más, alcanzando niveles de realismo insospechados hasta hace poco tiempo.
Sin embargo, voy a tratar de analizar este nuevo FIFA comparándolo lo menos posible con su máximo rival porque a esta altura ya no vale la pena. Todos sabemos que el título de Konami es superior al de EA en todos sus aspectos, pero eso no implica que este último sea un mal juego. Más bien sería como un aperitivo "light" previo al gran banquete que estará saliendo supuestamente el mes próximo.

ADRIANO Y SAVIOLA, DOS GOTAS DE AGUA

El apartado visual es sin dudas el mejor logrado en este juego, al igual que en sus predecesores. La interfaz es bastante intuitiva y agradable a la vista, logrando una perfecta armonía. Obviamente, es en el partido donde salta a la vista todo el poderío gráfico que, sin embargo, tiene algunos defectos importantes. Pero vayamos por partes. En primer lugar, los estadios tales como el glorioso Santiago Bernabeu o el Camp Nou están recreados a la perfección, generando una ambientación magnífica. Todos los detalles de los escenarios han sido cuidados al máximo y pueden observarse desde los clásicos espectadores en las tribunas hasta policías cuidando el banco de suplentes. El problema está en los modelos de los jugadores, los cuales son muy disparejos en cuanto a calidad. Algunos como Ronaldinho o Samuel Etoo parecen calcados de la realidad, pero otros menos conocidos tienen un aspecto muy genérico. Incluso grandes talentos como el Niño Torres están reciclados de la edición pasada y se nota en pequeñeces como el peinado. Además, no se denota la diferencia de peso y altura entre los diferentes futbolistas. Un tanque como Adriano sólo se diferencia de, por ejemplo, Carlos Tévez en la altura, debido a que la masa muscular de ambos es la misma en este juego.
Por su parte, el sonido posee una calidad sencillamente impecable. Durante los encuentros se escuchan las voces de los espectadores alentando a su equipo con los tradicionales cánticos, así como distintos efectos que hacen que sintamos que estamos observando un partido por televisión. La música ambiental también es excelente y sobre todo, muy variada. En el soundtrack hay temas de bandas de los países más representativos de este deporte. Como no podía ser de otra forma, también hay una canción argentina, propiedad de ni más ni menos que Bersuit Vergarabat.





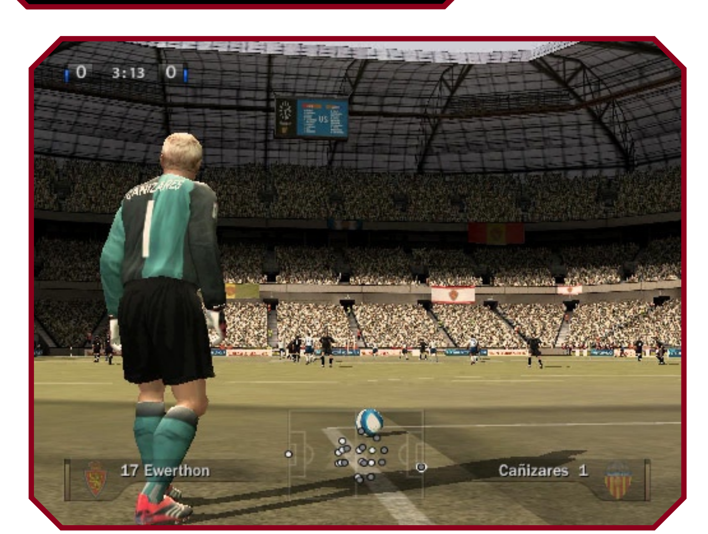


EN KONAMI PUEDEN DORMIR TRANQUILOS...

Está claro que el mayor problema que vienen teniendo todos los FIFA desde hace ya varios años es la jugabilidad arcade que dista de ser la ideal. En esta ocasión, los muchachos de EA intentaron corregir algunos problemas y hacer que el control de los jugadores se asemeje lo más posible al de su competidor, Pro Evolution Soccer. Sin embargo, la experiencia que brinda FIFA 07 sigue sin estar a la altura de las circunstancias, a pesar de que se nota una leve mejoría. La física del balón es quizá el cambio más notorio y los movimientos de la pelota parecen reales. Incluso ahora no es tan fácil gambetear jugadores como sí lo era antes y meter goles de afuera del área ya no será una tarea sencilla. Pero aún así se sigue notando una gran lentitud de reacción en los jugadores una vez que les damos una orden con el teclado. También el sistema de dribbling tendría que se mejorado debido a que es incontrolable y se basa en animaciones en las cuales prácticamente no participaremos.
En cuanto a la forma de convertir goles, por suerte ya no es tan sencillo clavar bombazos en el ángulo desde lejos y los resultados no suelen ser tan abultados como antes. El sistema de tiros libre y corners fue bastante mejorado, adoptando un cierto parecido a -adivinen- Pro Evolution Soccer. Siguiendo con el tema de problemas sin resolver, podemos mencionar la forma de disparar al arco, que sigue sin ser lo suficientemente suave y precisa.
Ahora pasemos al defecto más grave de este FIFA 07: la inteligencia artificial. El comportamiento de los futbolistas controlados por la IA es horroroso, digno de Mr. Bean con un ataque de epilepsia. Y esto se nota especialmente en los defensores que se la pasan haciendo idioteces. No presionan, se van al ataque, no bajan y marcan muy mal. Pero lo que más me molestó es la tremenda pereza que tienen a la hora de ir a buscar los rebotes. Siempre la pelota queda picando en el área es gol, porque los defensores no reaccionan a tiempo para ir a buscarlo. Incluso el arquero tiene reacciones increíbles, tales como dejar pasar pelotas fáciles o volar cuando tendría que permanecer parado en el lugar.

LEANDRO NUNCA ENTREGÓ ESTA IMAGEN

• Un escrache •



.... PORQUE SIGUEN SIN TENER COMPETENCIA

En definitiva, FIFA 07 sigue la línea de sus antecesores y no agrega nada nuevo al género. Pero a no equivocarse, porque a pesar de todos sus defectos se trata de un juego divertido que puede hacernos pasar gratos momentos con amigos. Por lo menos hasta la salida de Pro Evolution Soccer 6, que seguramente nos volará la cabeza como todos los años.

PUNTAJE


Entretenido, algunas mejoras en la jugabilidad


La jugabilidad sigue siendo mediocre, la IA

Otro FIFA de medio pelo más y van...



BUENO

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2.0 GHz - Placa de video de 64Mb - 512Mb de RAM - 4 Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Relic | Distribuidor: THQ | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores por LAN o Internet

Warhammer 40K - Dawn of War: Dark Crusade

POR Roberto Venero

FOR THE GREATER GOOD!

Ultimamente, a Relic no hay nada que reprocharle. Hizo un magnífico trabajo con Company of Heroes y lo sigue haciendo con la franquicia Warhammer 40k. Tanto su primer RTS basado en ésta (Dawn of War) como su expansión (Winter Assault) tuvieron detalles muy cuidados y una jugabilidad excelente. Dark Crusade, la segunda expansión que nos toca revisar, no decae esta calidad en lo absoluto.

"Serve the Emperor today..."

Lo primero que tengo que mencionar es que Dark Crusade es stand-alone, por lo que podremos disfrutarlo sin necesidad de tener instalado las dos entregas anteriores. Los agregados más fuertes que poseen son: la inclusión de dos razas (Necrons y Tau), más unidades para las ya existentes y un planeta para conquistar por turnos, al mejor estilo Rise of Nations.

Hablemos un poco de las nuevas facciones que podemos controlar. Necrons: Una mezcla de muertos vivientes con máquinas que emergieron de las arenas del planeta donde se desarrolla la acción. Al no ser tan duros, dependen de la fuerza en números para subsistir. Con la capacidad para revivir en medio del campo de batalla, esta raza dará muchos problemas a los que se atrevan a desafiarla.
Tau: Como si ya Warhammer 40K no estuviera repleta de fanáticos, llegan los Tau, que siguen a muerte a los Ethereals -una raza alienígena extraña-, sus Enseñanzas y el Greater Good (El Bien Mayor por el que todos deben sacrificar las ganancias personales por el beneficio común de los Tau. Amén). Sus aliados son los Kroots, una raza domesticada a sus servicios. Su tecnología no tiene límites; su agresividad tampoco. Una vez que sepan balancear sus unidades, serán una de las razas más potentes.
Una vez elegido nuestro bando, de los siete que hay, pasaremos al planeta Kronus, anteriormente desolado y tranquilo, ahora azotado por todos para conquistar sus recursos. Empezaremos con una sola provincia y de ahí, partiremos a capturar las 24 restantes. A medida que lo hagamos, ganaremos el recurso Requisition, con el cual podremos entrenar ejércitos y construir edificios. Algunos territorios nos proveerán de bonuses muy interesantes como Fury (podemos movernos/atacar dos veces seguidas en un solo turno), Increased Manpower (nuestra capacidad para mantener las tropas incrementa) o el genial Space Port (que nos permite atacar en cualquier parte del mapa, exceptuando los Fuertes enemigos ya que poseen poderosas torretas anti-aéreas), entre otros. Capturar -y mantener- estos será crucial para la victoria.



Una de las unidades más importantes que manejaremos en Dark Crusade será el Commander. Sólo podremos mover nuestras tropas y atacar las provincias adyacentes gracias a éste. Conforme aplastemos a nuestros enemigos, ganaremos WarGear, equipo de guerra con el cual nuestro Commander podrá potenciarse. El WarGear permite mejorar las armas, armaduras y equipamiento misceláneo, dependiendo la raza y comandante que tengamos al mando. Es una linda pizca de RPG en el juego, ver cómo "subimos de nivel".



Ahora, siendo sincero, la mayoría de las misiones son skirmishes, así que no esperen muchos diálogos o scripts ingame. Bastará con fortalecer nuestra base y ejército y, rompiendo el Cuartel General enemigo, conseguiremos la victoria sin más problemas. Es más, avanzado el juego, es más fácil rushear y ganar en meros minutos. Salvo cuando ataquemos los Fuertes enemigos o lugares especiales, todo lo otro será puro death-match contra la máquina. Ojo, eso no quita que sea divertido.

No, no, cada batalla es memorable en esta expansión.

"...Because tomorrow you may be dead!"

Mención aparte para el multiplayer. No sólo se hace más agradable jugar con un oponente humano por ser más imprevisible que la IA, sino que las guerras pueden tornarse épicas. La tensión de no saber qué estrategia va a usar tu oponente más el groso balance que tienen la razas, no tiene precio. Eso sí, con Dark Crusade sólo podremos utilizar las dos razas nuevas en multiplayer, pero de tener instalado el base y su expansión, todos los bandos estarán en nuestro poder.

Se agradece la colaboración del amigo "Tincho" Petersen Frers por ayudar a testear el mismo.

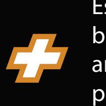
"The Emperor knows, the Emperor is watching."

Como no es de extrañarse en un juego de la mano de Relic, los gráficos se mantienen bien a la altura de los estándares actuales. Considerando que el engine con el que se realizó tiene más de dos años, no se ve para nada mal y es capaz de correr fluidamente, aún cuando nuestra pantalla rebalsa de soldados, misiles y rayos para todos lados.
Los sonidos siguen siendo impecables. El caminar de los ejércitos, los disparos, las bombas, todo suena como debería sonar. Los comentarios de los soldados denotan bien la personalidad de cada uno y son muy bienvenidos. La música acompaña como es debido y jamás nos quita de la ambientación.

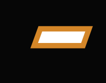
"Only the Emperor is all."

Llegamos al final de la nota y todavía no mencioné nada malo. Tal vez pueda decir que manejar vastas tropas es un tanto difícil porque se nos van para cualquier lado sin formarse correctamente. O tal vez los cuente de lo complicado que suponen algunas batallas específicas. Así y todo, Dark Crusade es una genial expansión para los fans -y no tanto- del universo Warhammer 40k.





Es stand-alone; apartado gráfico; una buena cantidad de razas bien balanceadas; conquista de un planeta por turnos; sonidos; jugabilidad; the Greater Good!



Manejar un ejército amplio conlleva dificultades; que haya razas que todavía no crean en el Greater Good, malditos herejes, serán aplastados

La segunda expansión de Dawn of War



COOLING

POR Alejandro Hernandez

VERANO: EL ENEMIGO

Se viene el verano! Calor, helados, playa, mujeres y hombres con poca ropa; todo muy lindo, menos para nuestra computadora.

No sólo en revistas y dibujos animados podemos encontrar héroes y villanos.
En este artículo combatiremos a uno de los más temidos villanos por nuestra computadora: el calor. Su misión, exterminar a todo componente de nuestra computadora como le sea posible.
Por suerte contamos con un gran número de superhéroes que lucharán contra él.
A continuación nombraremos a cada uno de estos superhéroes y como combatirán a su archirival.

PASTA TÉRMICA: MUCHA ES PEOR

A pesar de que a simple vista parece que la superficie del procesador y la de la base de nuestro disipador es totalmente plana y perfecta, a nivel microscópico está llena de valles.

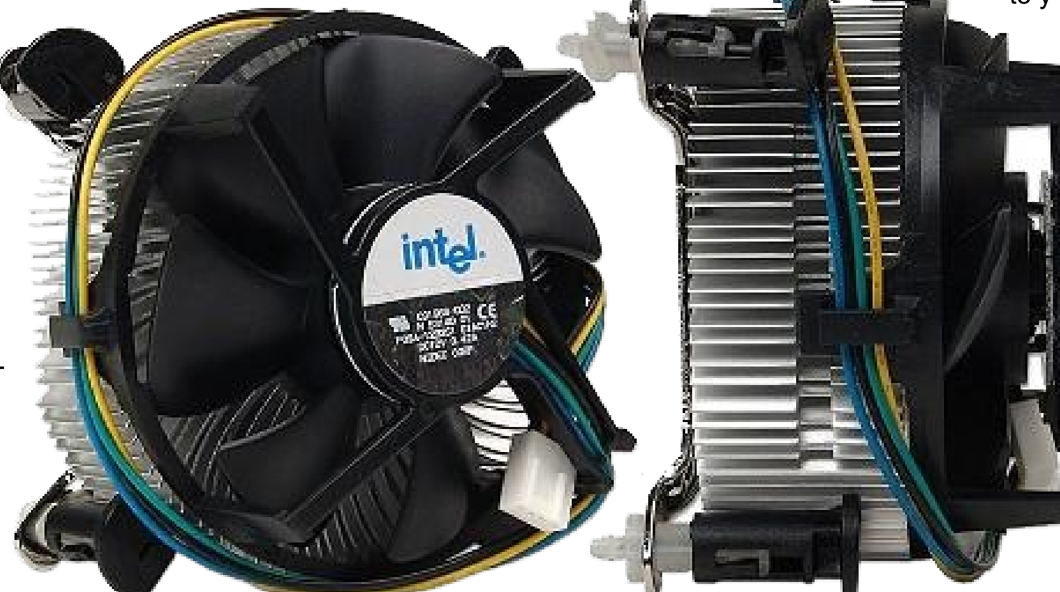


Estos valles encierran aire entre sí, el cual es un pésimo conductor de calor. Es ahí donde entra en acción la pasta térmica.
Primero hay que limpiar bien ambas superficies usando alcohol isopropílico y un hisopo. Hay que tener cuidado de no tocar las superficies con nuestros dedos, ya que la grasitud de nuestra piel es un buen aislante térmico. Si esto llega a pasar, basta con limpiar nuevamente. Sólo utilicen alcohol isopropílico, porque tiene la característica de ser muy volátil y evaporarse rápidamente, evitando así posibles cortocircuitos. Se consigue en cualquier farmacia.
Estábamos diciendo que todo esto ocurre a nivel microscópico, por lo cual no se entusiasmen y le pongan mucha pasta térmica. "Mah sí, le pongo el pomo entero, así va a conducir más" es un error común; no sólo van a tirar plata a la basura, sino también perjudicar la conductividad de calor.
Es recomendable poner un dedo adentro de una bolsa de nylon limpia, poner una muy pequeña cantidad de pasta y comenzar a frotar la superficie del disipador en círculos, tanto en sentido horario, como anti-horario, en la zona que estará en contacto con el procesador. El resultado será que esa zona del disipador se vera más opaca que el resto; si hay un exceso de pasta, retirarla.
En cuanto al procesador, alcanza con poner una pequeña cantidad, más o menos el equivalente a un grano de arroz, en el centro del mismo. Ciertas personas esparcen la pasta usando el método de la bolsa de nylon, otros una tarjeta de crédito, pero no es realmente necesario, ya que la misma presión que ejerce el disipador hace que la pasta se esparza.
Por ultimo, es recomendable comprar pasta térmica de buena marca, como es Arctic Silver 5, la cual es muy buena conductora térmica y a su vez aislante eléctrica, con lo cual evitaremos cortocircuitos.
Podrá costar un poco más que otras marcas, pero tengan en cuenta que un tubo sirve para varias aplicaciones.

DISIPADORES: NUESTROS HÉROES

El disipador es el primero de esta cadena en la lucha contra el calor. Su misión: deshacerse del calor generado por los componentes de nuestra computadora.
El tamaño importa, cuanto más grande sea, mayor cantidad de calor podrá conducir.
Pero no sólo se trata de desviar calor. De nada sirve conducir el calor por todo el disipador si no nos podemos deshacer de él. Es por esta razón que vemos disipadores con aletas y no en forma de cubo. El cometido de las aletas es crear una mayor superficie de contacto con el aire; cuanto mayor es la susodicha, mayor es la cantidad de calor que podrá evacuar al ambiente.
Existe un equilibrio entre volumen del disipador y superficie de contacto con el aire. Esto no lo decidimos nosotros, sino aquellos que lo diseñan.
Los diseñadores también pueden elegir entre dos materiales, aluminio o cobre, ambos con sus pros y sus contras. A grandes rasgos, el aluminio se caracteriza por ser liviano y tener mejor intercambio de calor con el ambiente; mientras que el cobre se destaca por su mejor conductividad de calor.
Hace no mucho tiempo atrás llegó otro aliado bajo el nombre de "Heatpipe". Es simplemente un intercambiador de calor, cuyo cometido es ayudar al disipador en su lucha contra la temperatura.





TURBINA: VENTILADOR, FAN, O COMO GUSTE LLAMARLA

Hace algunos años atrás no había necesidad de utilizar turbinas, ya que el calor generado por los componentes de una computadora no era tanto. Hoy en día las cosas cambiaron, los procesadores pueden ser usados para calefaccionar una habitación durante el invierno.
Los disipadores no fueron capaces de deshacerse de tanto calor, así surgió una fácil y económica alternativa: la implementación de turbinas.
La turbina fuerza y hace circular aire por entre las aletas del disipador. De esta manera el disipador es capaz de desprenderse de una mayor cantidad de calor.
Las turbinas utilizadas en computadoras son de 12V, por lo cual nadie corre riesgo de electrocutarse; como mucho podrán sentir un muy leve cosquilleo si llegan a tocar sus cables.
Muchos habrán observado que algunas de ellas tienen tres cables: tierra, 12V y el tercero es un sensor de revoluciones por minuto (RPM), el cual es utilizado para monitorear su correcto funcionamiento y dar una alerta si ésta llegase a dejar de funcionar.
Los fabricantes de turbinas publican hojas de datos con especificaciones de cada una de las turbinas. En estas hojas de datos podemos encontrar información importante como la cantidad de pies cúbicos por minuto (CFM) de aire que es capaz de mover, así como su volumen auditivo en decibeles (dBA). Hablando claro, cuánto aire mueve y cuánto ruido hace.

Lamentablemente se nos acabó el tiempo, pero esto no termina aquí, recién empieza.
En nuestra próxima entrega nos dejaremos de tanta palabra e iremos más a los hechos.

DIOSES DEL OLIMPO

GRANDES PERSONALIDADES DEL MUNDO GAMER

SID MEIER

POR Santiago Platero

SiSid Meier es, quizás, uno de los desarrolladores de videojuegos más influyentes y respetados que pueda existir en el medio. Se le podría adjudicar la responsabilidad de que los juegos de estrategia por turnos sean como son ahora y por ello es considerado como todo un genio, un digno Dios del Olimpo del universo de los videojuegos.
Ahora, si de nombre no lo tienen, bastará una palabra para que sepan de quien hablo: Civilization. Ahora sí, ¿no?

SUS PRIMEROS PASOS

En el año del señor 1982, Sid Meier, conjuntamente con Bill Stealey, fundó la empresa MicroProse. En esta empresa supo cosechar su mayor éxito, Civilization, y logró que tanto el nombre de la empresa con el suyo propio sean referentes en la industria.
La historia detrás de la fundación de MicroProse ya es curiosa: se cuenta que Sid y Stealey se encontraban jugando un arcade de combate aéreo. Habiendo sido piloto militar, Stealey se asombraba de como Meier cosechaba puntajes altísimos. Cuando Stealey cuestiona a Meier acerca de esto, éste responde que la AI (inteligencia artificial) de los enemigos era tan predecible que él podía descubrir fácilmente cuál iba a ser su próximo movimiento. Y no sé quedó ahí, luego le aseguró que él podría desarrollar un juego de similares características pero mucho mejor.
Y así fue como salvé la navidad... No, así fue como se llegó a la fundación de MicroProse y fue lanzado el primer producto de la compañía: Solo Flight. A pesar de ser bastante primitivo en el aspecto técnico (recordemos que esto fue durante 1984) la IA del juego era increíblemente avanzada para la época.



NO SE GUIEN POR LA CARA

"UN JUEGO ES UNA SUCESIÓN DE DECISIONES INTERESANTES."

Al siguiente año, MicroProse se lanzaría otro juego que también sería increíble para la época: Silent Service. Si la memoria no me falla, éste debía ser el primer videojuego de guerra submarina. En el juego se encarnaba a un comandante de un submarino estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial y, a pesar de estar uno al mando, había que hacer prácticamente todo: avistar al enemigo en el periscopio, pensar una maniobra de disparo y hasta cargar los torpedos en sus lanzadores.
Ahora podríamos decir que de realismo no tenía nada, pero hay que tener en cuenta el año y la plataforma, que en este caso era la Commodore 64. Y de todas maneras, Silent Service es el exponente perfecto de la filosofía de Meier: “Cuando la diversión y el realismo se enfrentan, gana la diversión”.



Sólo dos años después, Sid Meier sería responsable de un ya clásico de los videojuegos, Sid Meier’s Pirates! En este momento se estarán preguntando si viajé en el tiempo, ya que recordarán una review de este juego hace varios números atrás. Bueno, ésa era una remake de esta antigua gloria. Este juego, originalmente lanzado en la plataforma Amiga, aprovechaba al máximo las bondades del hardware de esta plataforma, las cuales casi no fueron superadas por la PC luego de una década. Básicamente el juego era aventura con muchísimos elementos de rol donde las luchas con espada, las batallas navales, los ataques a fuertes coloniales estaban al orden del día. Otro éxito instantáneo.

EL NACIMIENTO DEL CLÁSICO

En el año 1990, Sid se encontraba realmente asombrado con cuanto se había divertido con ese pequeño juego de Will Wright, más conocido como SimCity (¿les suena?). Por tanto, se preguntaba si podría desarrollar un juego de similares características, y ahí fue cuando recordó su pasión por los trenes cuando era más chico. Entonces, en el año 1990 vería la luz el fantástico Railroad Tycoon, un juego que inauguraría un subgénero, el de los Tycoons.
Realizado de manera soberbia, y con una adicción y diversión que ya eran firmas de Meier, el juego se convirtió en un éxito instantáneo, y van varios.
Pero la consagración de Meier y MicroProse llegaría recién al año siguiente, con el lanzamiento del, por muchos considerado, mejor videojuego de la historia: Civilization. Supongo que no hará falta comentar las características del juego y del éxito que supuso éste.



Los siguientes años, Sid junto MicroProse lanzaría otra joya basada en esta ya exitosa franquicia: Colonization. Basado en la época de la colonización del continente americano, este juego hacía muchísimo más énfasis en el micromanagement, pero sin dejar atrás la guerra y por supuesto, la diversión.

HACIENDO SU PROPIO CAMINO

Durante el año 1993, y aun tras los éxitos comerciales Civilization y Railroad Tycoon, Microprose se encontraba con graves problemas financieros. A pesar de haber lanzado siempre juegos de calidad, el mercado ya se encontraba saturado y las ventas no respondieron como se esperaban. Encontrándose en su peor estado económico, MicroProse fue comprada por Spectrum HoloByte.
Durante dos años, las dos marcas continuaron hasta que fusionaron directamente bajo el nombre MicroProse.
Ese mismo año, Meier fundaba Firaxis Games con su colega Jeff Briggs y otros empleados de MicroProse, pero eso no marcó el final de su trabajo en MicroProse. Antes tenía que hacer la secuela del mejor juego de todos los tiempos: Civilization II.
Ya en Firaxis y desvinculado de MicroProse, Meier lanzó otros dos excelentes juegos: Sid Meier’s Gettysburg! y Sid Meier’s Alpha Centauri. En el 2001 llegaría la tercera entrega de Civilization, ya desarrollado con un aspecto técnico impresionante y explotadas al máximo las características de los juegos anteriores. Esta empresa, a cargo de Meier -a pesar de que su real rol dentro de la empresa pareciera el de un director creativo-, cosecharía otros dos éxitos aprovechando las licencias de Meier: primero sería la remake del clásico de 1987, Sid Meier’s Pirates!; y al siguiente año, la cuarta parte de Civilization, siendo una de las mejores concebidas.

JUEGOLOGÍA:
- Spitfire Ace (1984)
- NATO Commander (1984)
- Solo Flight (1984)
- Kennedy Approach (1985)
- F-15 Strike Eagle (1985)
- Silent Service (1985)
- Sid Meier’s Pirates! (1987)
- F-19 Stealth Fighter (1988)
- F-15 Strike Eagle II (1989)
- Covert Action (1990)
- Railroad Tycoon (1990)
- Civilization (1991)
- Pirates! Gold (1993)
- Colonization (1994),
- Civilization II (1996)
- Sid Meier’s Gettysburg! (1997)
- Sid Meier’s Antietam! (1998)
- Sid Meier’s Alpha Centauri (1999)
- Civilization III (2001)
- SimGolf (2002)
- Sid Meier’s Pirates! (2004)
- Civilization IV,
- Sid Meier’s Railroads!

LA FILOSOFÍA MEIER

Como cierre de este homenaje, adjunto un fragmento de una entrevista realizada a Meier donde expone su punto de vista sobre la industria del videojuego y su ideal de juego:
“Extraño los días en que los juegos eran juzgados sólo por el mérito del gameplay. [...] Pero siempre estoy preocupado cuando ponemos más énfasis en el marketing y en los valores de producción que en el juego. Esa tendencia parece buena por un tiempo, hasta que nos damos cuenta que no existe la industria del videojuego. Si no existe la jugabilidad, no podemos competir con otras formas de entretenimiento porque no podemos hacer los gráficos tan buenos como si de una película se tratase [...]
Hay una diferencia clave entre los juegos y las películas. En un juego, cuanta mayor atención haya en el jugador, más exitoso será. En una película, realmente estás viendo la historia de alguien, entonces cuanto mejor sea el actor o la historia, más interesado estarás en la película. En un juego, cuanto más interesante sos como jugador, más exitoso será. Entonces, en las películas, las cosas están diseñadas para impresionarnos acerca lo que otro hace. Un buen juego te impresiona sobre lo que vos estás haciendo. [...] Si el jugador está pensando en el diseño o el diseñador, menos éxito he tenido, porque yo quiero que el jugador se olvide de quien diseñó ese juego, olvide que eso es un juego, y crea que es una experiencia que está teniendo.”

"EL PRIMER PROTOTIPO DE CIVILIZATION QUE HICE ERA UN JUEGO EN TIEMPO REAL COMO SIMCITY"

LAN TÓXICO

POR Gaming Factor Staff

UN PRIMER PASO MEDIO TORCIDO

Este año fue pésimo en lo que eventos gamers se refiere. No sólo se canceló la Máximo LAN por falta de un lugar para meter todas las máquinas, sino que tampoco hubo Infinition, perdiéndose con ello la participación de Argentina en la WCG de este año. El rayito de luz de esperanza vino cuando se anunció LAN Tóxico: un evento que juntaría las marcas de Hardware más grosas del país, los gamers ansiosos de mega LANs, torneos de los juegos más conocidos y mujeres de buenas curvas luciendo body painting desnudas.
Para que esta clase de eventos sean exitosos se debe contar con staff capacitado para preparar el gran número de máquinas, coordine bien los horarios, tenga preparadas las máquinas de los competidores, mujeres depiladas y principalmente GENTE QUE SEPA SUS FUNCIONES, QUIÉNES ESTÁN A CARGO Y NO ESCAPEN A LA MENOR QUEJA. ¿Qué pasa cuando lo único que se cumple es el tema de la depilación? El foro del organizador se llena de insultos de gente que fue y se amargó, como le pasó a la gente de Tóxico PC a mitad de mes. ¿Coincidencia? Para nada.



LAN TÓXICO

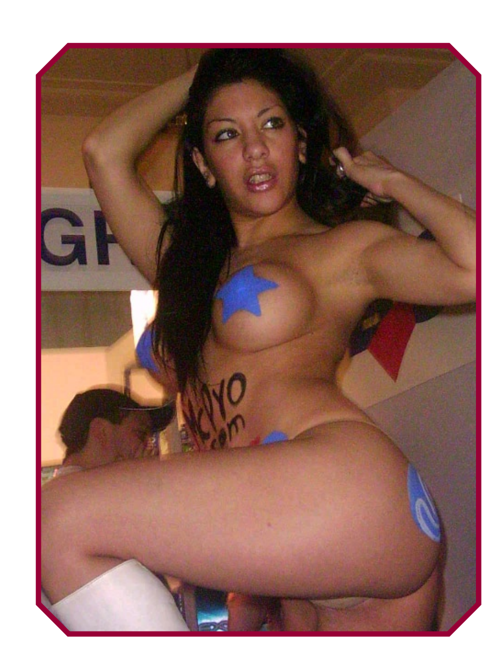
$25 la inscripción a la LAN y $25 por cada torneo, sin promociones. Por ese precio uno espera un buen servicio pero lamentablemente no fue así. Una lástima, porque esperábamos el evento con ansias y en el país hacen falta más proyectos de este tipo. Podemos entender que es la primera vez y estas cosas pasan, por lo que esperamos que si en el próximo año se arma una segunda LAN Tóxico ya corrijan todos los errores y no podamos decir más que cosas buenas. Ah, para el que desconozca nomás, el nombre originalmente iba a ser Tóxico LAN que suena mucho más cool, pero hubo problemas con los muchachos de MáximoLAN, haciendo que el nombre se invierta y dejando los próximos subtítulos sin sentido.



NO LAN TÓXICO

En el piso superior reinaba la paz, excepto para los que jugaban Quake claro. Uno podía dejar su mochila mientras se iba a tomar café -el guardia de seguridad estuvo en todo momento, excepto cuando iba al baño y cuando ganó un mouse Laser Microsoft en un sorteo-, pasar juegos sin problema e incluso dejar que alguien que pasaba por ahí juegue cinco minutos en tu máquina porque justo le llamó la atención esos zombies con carteles del tipo "make me sweet", "Imitation Milk" o "lose 5 minutes a day" que se ven en el monitor. Las 75 personas que llevaron sus máquinas se llevaban tan bien que los únicos gritos eran para decir "no me rayes los CDs porque te mato", cosa comprensible. Manuel Cajide llevó su PC y le tocó de compañeros de banco un koreano y un fan de los brillitos, ellos podían tener largas conversaciones sin decir sus nombres. También era hermoso que todos respetaran lo freak que eran algunos y nadie le grito "ridículo" a Diego Beltrami cuando intentó tocar un tema de Queen en el Frets on Fire.
El problema estuvo al principio de la LAN: no había nada preparado. Los encargados de armar los cables y configurar todo eran de la comunidad Quake que aportaron toda su buena onda para que esté todo listo en el menor tiempo posible ya que no había NADA hecho. Luego de un par de horas la red estaba preparada y las pocas máquinas sin poder acceder tenían que tener el ojete justo de enganchar alguien que sepa ¿Qué, que exagero? Cajide estuvo hasta las 23 sin red, hasta que le preguntó a un tipo que pasaba por ahí y de cuatro clics arregló la falla. Espero que quienes "estaban a cargo", si hay una próxima, creen un sectorcito "por dramas en la red pregunte aquí". Ok, fue mucho menos bochornoso que el día y medio sin red de la Máximo LAN, pero los encargados explicaban los motivos y se movían para resolver las cosas. En pocas palabras, daban la cara, cosa que en LAN Tóxico no pasó.





NO FUN TÓXICO

En el primer piso fue donde se reportaron la mayor cantidad de irregularidades. Por empezar, los stands en la noche no tenían nadie que los cuidaran y desgraciadamente se reportaron un par de robos. También habían algunas promotoras que no sabían la diferencia entre comentar y obligar (si queremos o no asistir a una charla la decisión es nuestra, gracias). Finalmente -y mucho más bochornoso-, los organizadores no tenían la más pálida idea de quién estaba a cargo. Fue un insulto ver como gente de Clan <CO*> -los que manejaban el área torneo- bicicleteaban con los horarios: en 5 minutos empiezan; en 20 minutos están; se atrasaron 1 hora por dramas con la red; ya tenemos las máquinas pero van a poder jugar en 20 minutos porque tenemos instalada una versión diferente del puto juego -¿Warcraft III en español? No molestaría si no fuera porque todas las hotkeys cambian de lugar-, etc. Jugadores de Counter que tenían que jugar a la tarde del viernes, los mandaron a las 7 a.m. del sábado y empezaron recién a las 13. Esto hizo que jugadores de Warcraft, Need for Speed y Starcraft empezaran más tarde, tuvieron suerte los muchachos de FIFA que sus organizadores reclamaron diez máquinas para poder hacer su trabajo. La mayoría esperó contra su voluntad y jugaron de 1 a 7 am, sin posibilidad de salir porque no dejaban volver a entrar, sin tener en el lugar algún puesto con bebidas o comida y encima teniendo que esperar hasta las 18 del domingo para jugar la final. Algunos, como Walter Chacón, reputearon a los cuatro vientos porque unas tres personas les dijeron literalmente "ni idea quién está a cargo" y "yo me lavo las manos", no necesariamente en ese orden. Para colmo, en los momentos finales del torneo había música de fondo muy fuerte, que incomodaba a los jugadores pero nadie se dignó a sacar. Lo que sucedió después es conocido, pero aquí les va un resumen.

SIN PAZ TÓXICO

No pasó un día que aparecieron en distintos foros las opiniones negativas de las personas que se anotaron para los torneos, incluido en el mismo sitio de Tóxico. Días después el staff comentó su versión del motivo que causó tantos retrasos: al parecer la gente de Clan <CO*> se puso a armar los cables de red una hora antes de comenzar las partidas de Counter, armando en promedio cuatro cables de red por hora y, para colmo, sin respetar los colores. ClanCO se defendió diciendo que nunca les dijeron en primer lugar que tenían que armar la red, a lo que Tóxico respondió poniendo PMs y logs de MSN… Ya saben cómo es esta clase de puterío: uno le echa la culpa al ministro de economía, que señala como responsable a los evasores, quienes aseguran que es por la DGI, que dice que si no fuera por la patria contratista… Y así hasta terminar el monólogo de Tato Bores, que asegura que al final, la culpa la tiene el otro.
Tóxico prometió que en caso de hacer otro evento el próximo año, no tendría la idea de llamar a terceros o al menos los va a probar antes de toparse con cualquier clase de sorpresas. Tenemos la seguridad de que conocen todos sus errores y que el próximo año será mejor, así que vermouth con papas fritas y ¡good show!